№4 2000 (31)

журнал для настоящих геймеров

ИГРО МАНИЯ

прохождения и руководства

MIGHT AND MAGIC VIII

C & C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM

Знакомства в СЕТИ

редакторы

GRAND THEFT AUTO 2

MAJESTY

Sound: звучит!

! Интервью с KD-LAB

вскрытие

Firestorm
Need for Speed 5
The Sims

Might and Magic VIII

ISSN 1560-2583



часть тиража укомплектована демонстрационным CD-ROM


Majesty™

ИГРОМАНИЯ

Слово от редактора

Черт, а ведь уже четвертый номер! Время течет с неудержимой быстротой; нововведения и изменения, сделанные нами четыре месяца назад, приобретают все более осязаемую форму, из сферы иллюзорных фантазий переходя в повседневную реальность. Четыре месяца назад был сделан шаг в непознанное. Был всплеск энергии, породивший неординарный и ни на что не похожий журнал — новую "Игроманию". Но минуло время, и теперь это — свершившееся, результат бессонных ночей и бесконечного труда. Это — настоящее. Заглядывающее тебе в душу, переливающееся чешуей положительных и отрицательных черт. Хватаешься за голову: сколько еще доделывать и переделывать, доводить и перекраивать! Замираешь: неужели это мы сделали? Неужели сумели? Смесь одного с другим. Смерч эмоций и переживаний. А на смену эйфории первой пары номеров уже приходит трезвое осознание происходящего, понимание ошибок и достижений. Свежая глина, из которой был слеплен новый облик журнала, затвердевает; настал черед придать получающемуся сосуду законченную форму и нанести правильный узор.

Что рисовать будем, уважаемые читатели? Решать-то вместе предстоит.

Пока рисуется журнал практической направленности, охватывающий весь компьютерно-игровой мир и с ежемесячным постоянством снабжающий вас свежайшей информацией обо всем компьютерно-игровом, что только существует и о чем стоит говорить. Набирают силу рубрики "Бункер" и "Геймнет", неоднократно переделанные и перепродуманные. Все сильнее развиваются новостные структуры — уже есть и общекомпьютерные новости "ИнфоЗоны", и уровнево-редакторские новости "Бункера", и многое прочее.

Трансформация постигла рубрику "Карты, кубик, два стола". Начиная с этого номера она перестает рассказывать об одних лишь настольных карточных играх — зачем себя ограничивать? А как насчет полевых ролевок, например? Нам незачем себя (и тебя) ограничивать. Будем расширяться.

Не стану перечислять, что находится в номере. Сам посмотришь и оценишь. Возможно, даже напишешь, и тогда мы сможем учесть твое мнение в работе над следующими номерами журнала. Хотя... согласись, ведь трудно высказывать мнение и что-то советовать, когда не знаешь, чего там редакция делать собирается. Рассказать?

Не расскажу. Потому что получится гигантский материал на дцать страничек. Но могу назвать, что нам не очень нравится сейчас в журнале. На самом деле — всего лишь несколько вещей. Во-первых, с дизайном никак не доразберемся — отдельные рубрики вроде как неплохо, но в целом еще предстоит хорошенько посидеть. Но это ладно — похоже, здесь мы на верном пути, и, кажись, этот номер получился сильнее всех предыдущих. А ты как полагаешь, друг-читатель, действительно так?.. Можешь прокомментировать (и облить чем захочется, медом там или грязью... гм, правда, отмываться все равно придется... от меда дольше... ладно, это детали, главное — процесс...). Во-вторых, собираемся ввести глобальную рубрику, цепляющую неокученный нами пока что массив игровой аналитики и всевозможных общеигровых статей. Вероятно, в нее как составная часть войдут некоторые из существующих сейчас рубрик. В-третьих, как уже говорилось, намечается развитие новостных структур — ближайшими кандидатами в "новостезацию" являются "Геймнет", "Паутина" и "Карты, кубик, два стола". В-четвертых, на наш взгляд, несколько рубрик нуждаются в доработке. Ну и так далее.

Из моментов. В номере нет рубрики "Мозговой штурм" и, как следствие, обычного Кроссворда. Наши извинения — появилось несколько огромнейших по размерам материалов, поглотивших все свободное (и часть несвободного) пространство. В следующем номере Кроссворд будет. Видимо, тематический — по Heroes of Might and Magic. Вероятно, с призами.

А еще — внимание, творческие души! — нам сейчас требуются авторы в несколько рубрик. Перечисляю (по порядку, как в журнале идут): "Геймнет", "Rulezz&Suxx", "Deathmatch" (увы, великий Plague J.Pestilence больше не с нами — обстоятельства оказались превыше его желания вести любимую рубрику), "Паутина", "Железный цех" и "Вскрытие". Приглашаем также людей, хорошо разбирающихся в тонкостях построения уровней и вообще работы с редакторами под Quake, Unreal и так далее. Для того, чтобы продолжать развиваться, нам требуется вливание свежей крови. Так что, все желающие — вливайтесь! Есть шанс приобщиться к делу игровой журналистики.

На этом все, уважаемые читатели. Читайте номер. Надеюсь, вы найдете в нем немало интересного.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Выпускающий редактор и редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com
Дизайн и верстка
design@igromania.ru
Виктор Кайков
Павел Васин
Серийный художник
Андрей Казанджий

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс **274-9619**, тел. **274-9618**, **274-9620**
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
Тел. **(095) 274-9618, 274-9619, 274-9620**
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Каперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

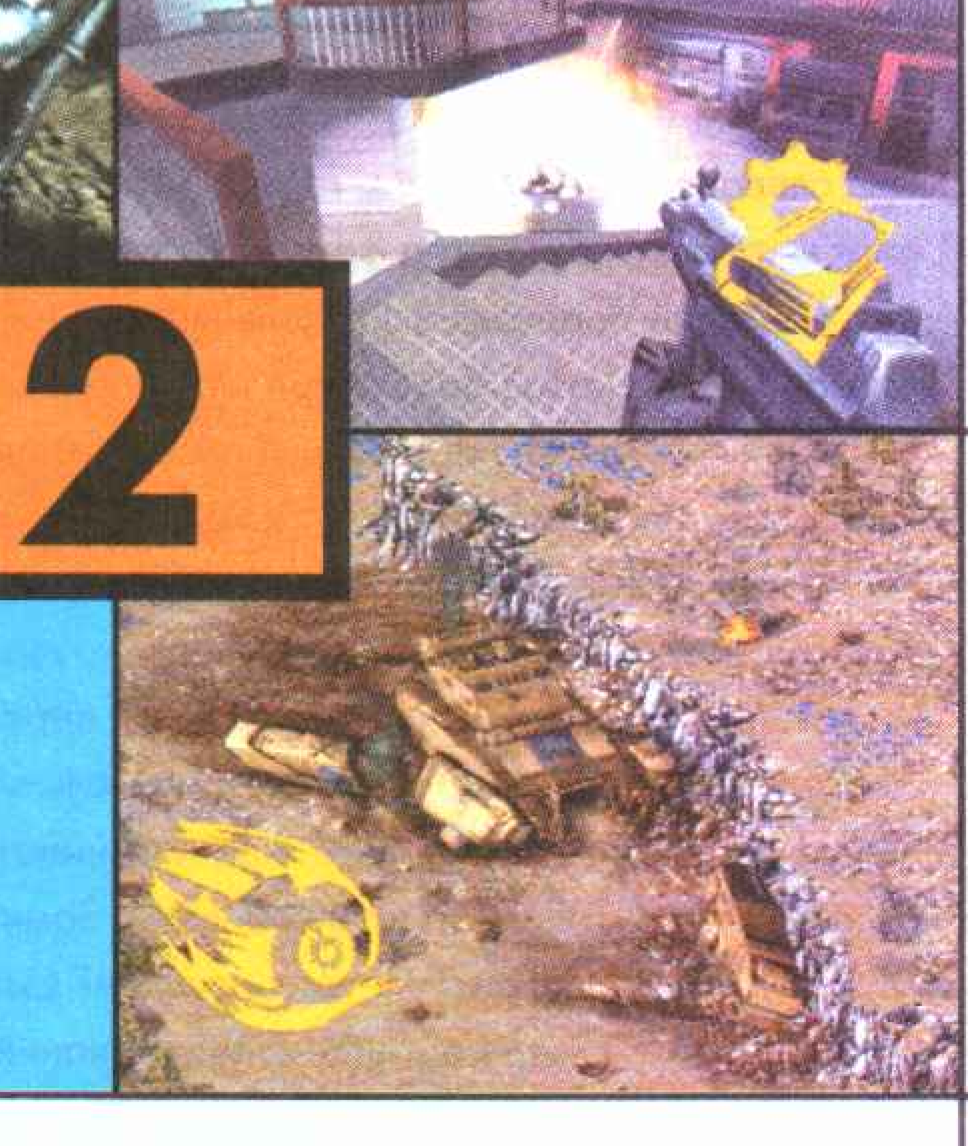
Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №943© «Игромания», 1998-2000
Тираж 31.000.

СОДЕРЖАНИЕ №4 (31) / 2000









БЛОК 1

БЛОК 2



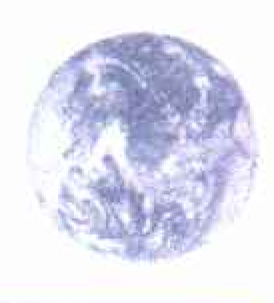


РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

БЛОК 3

БЛОК 4

I. Игры





Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Все на Maxi-drom!

Вот уж что-что, а бессмертными свои игры сделать Maxis умеет. Где надо, сам дорисует, где надо, поклонникам предоставит... А где надо, и коробочку новую выпустит. О двух таких коробочках и задумался недавно главный sim'овод планеты. Первая — адд-он к SimCity 3000. Трепещи, фанат: количество объектов в игре удвоено! (839 по сравнению с 489 в оригинальной версии.) Появятся 23 новых landmark'а, новые стихийные бедствия и прочие катастрофы. И все это хозяйство ляжет на полки магазинов уже в мае. Вторая коробка — адд-он к The Sims. Про него уже ходили слухи, но никто не знал, что там будет. Хорошая новость в том, что слухи подтвердились: адд-ону быть. Плохая — никто до сих пор так и не узнал, что же там все-таки будет. Вся надежда на E3. А сама заветная коробочка появится в продаже только осенью.



SimCity 3000, вторая реинкарнация. Старое доброе будущее...

Diablo 3D?

В тайных лабораториях Blizzard выращиваются два таинственных проекта. В этом недавно признался представитель компании, придавленный к стенке фактами. Еще он сказал, что ни одна из этих игр не является продолжением StarCraft. Чем же они в таком случае являются, мы узнаем только на E3, где будут сделаны официальные анонсы. В связи с этими странностями сразу же прокатился слух о Diablo 3, причем полностью трехмерном.

Ностальгия по Atari

Любителям старины приготовиться радоваться! (Голосом циркового конферансье.) Внимание! Hasbro Interactive объявляет о выходе... (барабанная дробь) Atari Greatest Hits! (Фанфары.) Это не что иное, как целая пачка... нет, гора... нет, море твоих любимых игр 80-х годов. Только послушай, как звучат эти названия: Battlezone, Missile Command, Centipede, Pong, Asteroids Deluxe, Crystal Castles, Tempest, Super Breakout, Warlords... Это музыка, а не слова! Одно плохо: меня терзают смутные сомнения насчет перспективы продаж этой коллекции в России.

И вот еще: если эти названия тебе ни о чем не говорят, то у тебя появился отличный шанс узнать, из-за чего в мире началась вся эта истерия с компьютерными играми.

Microsoft Behind Enemy Lines

Как ни странно, эта новость не связана с игрой Commandos: Behind Enemy Lines. Просто вышеозначенная компания выбрала такое же название для своего нового адд-она к Combat Flight Simulator. Действие в нем происходит (опять же, как ни странно) в той же Нормандии времен Второй мировой, где мы уж побывали вместе с зелеными беретами. Ну да ладно, оставим мистикам возможность толковать невероятные совпадения, а сами посмотрим, что же теперь нас ждет в тылу врага. Основой геймплея здесь станет скрытность и незаметность передвижения, как, кстати, и в одноименной тактической игре (так и хочется сказать: "как ни странно"). Наши задачи будут заключаться в разведдеятельности, внезапных атаках и уходах от превосходящих сил противника. Часто игрока вообще засылают неизвестно куда и неизвестно зачем, и лишь секретные агенты с земли будут уже в процессе миссии руководить его действиями. Всего же таких миссий 30 (14 за фашистов и 16 за капиталистов). Из новых самолетов: Supermarine Spitfire MkIX, Schweizer 2-32 и Ultralight. Продажи адд-она уже начались.

Упс... ошибочка вышла!

Кто-то перепутал Star Trek и Star Wars. Во всяком случае, компания Verant Interactive, про которую все думали, что она разрабатывает первое, оказывается, занимается вторым. Брайан Мак-Квейд, вице-президент компании, недавно заявил, что, мол, вы, наверное, что-то путаете... Star Wars Online — да, мы это делаем, а вот Star Trek Online — это, извините, не к нам. На удивленные лица фанатов ("как так... да вы же...") он ответил: "Мы просто не можем заниматься двумя похожими проектами. Activision когда-нибудь издаст Star Trek Online, но не сейчас, и делать его будет не Verant". "Вообще-то нам так часто предлагают лицензии на всякие онлайновые миры, что мы прямо в какой-то растерянности," — добавил он.

Для тех, кто в танке, напомню, что Verant — это те самые ребята, которые сотворили Everquest. Недавно Activision заказал им Star Trek Online, и они было начали его делать. Но после того как разработчики приняли предложение от LucasArts на Star

Скандалы месяца

Большие проблемы у большой Sony



Неприятности сыплются на Sony PlayStation 2 со все возрастающей интенсивностью. Теперь компании пришлось признать, что на загрузочном диске приставки есть ошибка, которая позволяет проигрывать DVD-диски всех зон, в то время как по существующему законодательству разрешено воспроизведение только "локализованных" дисков. Sony обещает бесплатно заменить брак всем недовольным покупателям. Проблема только в том, где этих недовольных найти. Ведь фактически получилось, что теперь миллионы купивших PlayStation 2 смогут наслаждаться видеопродукцией со всего мира, даже если она еще официально не "зарелизена" в их стране. Думаю, не надо объяснять, какое негодование вызвал этот факт у крупных видеоиздателей. Похоже, поток обвинений в сторону Sony с ее новой приставкой плавно перерастает в настоящую травлю...

Wars Online, Activision обиделась и разорвала контракт. А Verant, пересчитывая лукасартовские 15 миллионов долларов, занимаются глобальным многопользовательским проектом по "Звездным Войнам". Это будет онлайновая RPG, где игрок сможет выбрать роль повстанца, свободного охотника за головами или наемника. Играть за персонажей из фильма, разумеется, нельзя. Действие будет происходить на двух планетах, разделенных в общей сложности на 50 с лишним секторов. Появится сие игрище где-то в 2001 году.

Чувствую я, что с такой тягой к онлайновщине мы скоро будем играть и в Tiberian Sun Online, и в Warcraft Online, причем все они поголовно будут ролевками.

P.S. Недавно была анонсирована Ultima Online 3, ходят слухи о Wing Commander Online, а онлайновых Privateer'ов нам обещают сразу два!

Daggerfall возвращается!

Bethesda Softworks собралась духом и официально анонсировала третью часть The Elder Scrolls под названием Morrowind. Про Morrowind все уже слышали, и не один



Я даже не хочу думать, какие у этой игры будут системные требования. Ведь ради нее многие купят любой компьютер!

год назад. Но с тех пор идея как-то затухла, на сайте компании не было ни строчки об этой игре, и все благополучно ее похоронили. Как оказалось, зря. При одном взгляде на скриншоты начинаешь понимать, что ради ЭТОЙ игры стоит купить ТАКОЙ компьютер, на котором ЭТИ картинки оживут и выдадут приличное количество кадров в секунду. Жаль только, пока таких компьютеров не купишь... Но ничего, время еще есть, релиз запланирован на конец следующего года... хотя, скорее всего, раньше 2002 мы Morrowind не увидим.

Информации о самой игре очень мало. Разработчики упирают на невиданную свободу действий, особенно в создании и развитии персонажа. Обещают обалденный по размерам и детализации игровой мир. И знаешь что? Я верю. Думаю, если ты играл в Daggerfall, то и ты тоже.

Submarine Titans получают билет в жизнь

Ellipse Studious, разработчик Submarine Titans, наконец определилась с издателем. Им станет Strategy First, который будет распространять игру на территории Северной Амери-



Нет, это не Homeworld. Хорошо, если хотя бы StarCraft...

ки. Таким образом, летний релиз этой любопытной игры теперь становится вполне реальным и осязаемым. Напомню, Submarine Titans — это первая подводная 3D RTS (по заявлениям авторов), что само по себе уже заманчиво. Ибо одно дело — двухмерная подводная стратегия, которая от надводной отличается только тем, что все покрашено в разные оттенки синего, и совсем другое дело — подводный 3D мир. Сразу вспоминаются шесть степеней свободы Homeworld. Но, боюсь, в данном случае нас ждет облом. Во-первых, стоит взглянуть на скриншоты, как становится ясно, что это именно двухмерная, старкрафтообразная игра, в лучшем случае — нечто псевдотрехмерное а ля TS. Во-вторых, здесь настораживает то, что авторы говорят о каких-то пяти уровнях глубины... Неужели вместо полной свободы мы получим "пятиэтажную" плоскую стратегию?

Следующая часть Age of Empires будет трехмерной

Именно эту деталь о готовящейся игре от Ensemble Studious приоткрыл один из ее представителей. Работы над AoE3 уже ведутся и, возможно, уже на E3 она будет представлена за закрытыми дверьми. Но мы-то с вами знаем, что нет таких дверей, которые способны удержать информацию об этом весьма ожидаемом проекте. Официальный анонс нас ждет еще позже, лишь в конце года, а о дате релиза и говорить нечего. И еще одна подробность, которая, к сожалению, вкрадывается во все большее число пресс-релизов: игра затачивается под X-Box и ориентироваться будет прежде всего на нее, а не на PC.

Скандалы месяца

А был ли Бритиш?

Британния осиротела. Ричард Гэрриот, больше известный в мире Ultima как Lord British, покинул стены Origin. Для пущего эффекта он прихватил с собой целую команду разработчиков в количестве 20 штук. Результат — "Ориджин" в трансе, население в панике. Напомню, что Гэрриот — не просто олицетворение виртуального героя "Ультимы", а еще и вполне реальный совладелец компании Origin, более того — один из ее основателей. Такой шаг не может не сказаться на всей политике компании и в том числе на судьбе "Ультимы". Хотя и неудивительно, что руководство утверждает обратное. "Просто случилось так, что его интересы и наши интересы идут в разных направлениях, и мы просто решили, что этот шаг будет вполне логичен," — так прокомментировал ситуацию представитель Origin Дэвид Суоффорд. Как обычно бывает в таких случаях, он добавил, что Ричард остается их другом. Н-да... Похоже на избитую фразу: "Давай останемся друзьями..."

Разумеется, всех успокоили, что "ничего из проектов не отменено", "UO продолжает ставить все новые и новые рекорды еженедельно" и вообще все пучком, а кто такой этот Бритиш и зачем он нужен, они даже уже и не знают.

Другая сторона конфликта (если таковой все же имел место) состоит в том, что Ричард Гэрриот с сотоварищами отнюдь не собираются предаваться усладам жизни на берегу тихого озера или же постигать тайны Вселенной в уединенном буддистском монастыре. Как ни странно, они намерены... делать игры. В скором будущем следует ожидать основания новой компании и первого анонса. Тем более что им удалось урвать кусок "ультимного" пирога. Гэрриот владеет правами на новый секретный проект, уже начатый в стенах "Ориджин", кодовое название которого Ultima X. Ему повезло: игра слов превратила латинскую букву X (икс) в подобие римской цифры 10. Впрочем, название, вероятнее всего, будет другим (один из существующих вариантов — просто "X"), так что проблем с "Ориджин" возникнуть не должно.

Впрочем, если они все-таки возникнут, будь уверен, что мы о них расскажем.

II. Индустрия



Interplay в припадке отчаяния

У **Interplay** дела плохи. Но не так плохи, как в прошлом году. Все-таки убытки в 7,8 миллионов долларов — это как-то лучше, чем убытки в 16,6 миллионов. Лучше, но радоваться не приходится. Поэтому Interplay закрывает несколько, по ее мнению, малоперспективных проектов. Ну ладно, можно еще понять прекращение работ над спортивными симуляторами или над всякими головоломками — это игры из категории узконаправленных. Но почему **Stonekeep 2**? Сейчас жанр ролевых игр на подъеме, а первая часть Stonekeep была очень даже ничего, и вторая, по всем раскладам, должна была бы пользоваться успехом, в том числе и коммерческим. Тем более что для игры был создан трехмерный движок, на котором планировалось делать **Fallout 3**. Последний, кстати, тоже загнулся. Странно... При такой, казалось бы, нелюбви к потенциально хитовым РПГ грядущие релизы Interplay пестрят, в основном, ими же. **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**, **Icewind Dale**, **Neverwinter Nights**... Среди других проектов **MDK2**, **Star Trek: Klingon Academy**, **Evolva**, **Ceasar's Palace 2000**. И плюс совсем недавно вышедший **Messiah**.



Значит, ЭТО (Evolva) Interplay выпускать собирается, а третий Fallout со вторым Stonekeep – малоинтересные проекты!?

Теперь геймеры могут заработать, играючи

Известная мультиплеерная сеть **WON.net**, похоже, скоро прекратит свое существование. А точнее, сольется воедино с сетью **Prize Central Networks**. Именно для этих целей последняя была недавно приобретена компьютерным гигантом **Havas**. Получившийся гибрид получит имя (и адрес) ***flipside.com***. Это будет нечто вроде уже существующих игровых онлайн-сервисов (одним из которых и является WON), с той лишь разницей, что пользователям теперь будут **платить** за сыгранные там игры. Именно так. Чем больше ты играешь на flipside.com, тем больше ты получишь... денег? Ну, почти. Тебе будут начислять абстрактные **flips**, которые можно будет менять на призы или покупать на них реальные товары в онлайн-шопе. Вот такой бизнес. А ведь когда-то было время, когда нам приходилось платить за удовольствие поиграть в Сети...

Американские солдаты засядут за Delta Force 2

Начать эту историю нужно с того, что американская армия разработала сверхсовременную боевую компьютерную систему **Land Warrior**. Эта такая штуковина, которую теперь их солдаты будут везде с собой таскать. Состоит она из специального компьютера (зачем он рядовому пехотинцу — ума не приложу), рации, GPS (для определения местоположения бойца), дисплея на каску (почти как в "Универсальном Солдате"!) и системы наведения для стандартных типов оружия — M4 и M16A2. Конкретно: термальный и лазерный прицелы, а также видеоприцел, передающий сигнал на дисплей. Это позволяет стрелять из-за угла или из окопа, не высовывая головы. Одним словом, фантастика.

Так вот, для того, чтобы зеленых новобранцев обучать этой, прямо скажем, недетской технологии, вооруженным силам США и понадобилась **Delta Force 2**. **NovaLogic** должна будет переделать **DF2**, чтобы отразить в игре возможности Land Warrior, включить туда все необходимые интерфейсы и команды.

Как водится в таких случаях, стороны обменялись комплиментами: мол, у вас такая хорошая игра, мы как раз такую искали, а нам, мол, так приятно сотрудничать с армией, сочтем за честь и все такое. Жаль только, что простому смертному в переделанную Delta Force сыграть не получится. Теперь этот проект засекречен. Хотя, конечно, от наших пиратов чего угодно можно ожидать... ■

Скандалы месяца

Разработчик признался, что надеется заработать на посредственной игре

Сразу две новости в одной. Итак. Имеется молодая и малоизвестная студия разработчиков **Starbreeze Studio**. Имеется ролевая игра **Sorcery**, которая находится в работе у этих ребят. Игра уже успела стать объектом внимания всех настоящих поклонников жанра, и вообще, что называется, нашуметь. Далее. Имеется издатель (теперь уже бывший) игры Sorcery — компания **Gremlin Interactive**. Наконец, имеется супербизон игровой индустрии **Infogrames**, которая этого "Гремлина" прикупила и, следовательно, приобрела права на все его продукты. Что делает Infogrames? Ни с того ни с сего закрывает проект Sorcery и оставляет разработчиков без работы, а игроков без игрища. Причины неизвестны, но ведь нам не причины важны, а факты, верно? Что же в сложившейся ситуации делает Starbreeze Studio? Они, недолго думая, анонсируют банальную стрелялку **Enclave**, которая не несет в себе абсолютно ничего нового, интересного и вообще достойного внимания. Каковы могут быть их мотивы? Очень просто: ребята решили подзаработать на халтуре, чтобы дотянуть Sorcery до релиза. И это не просто догадки: представитель компании признался в этом в интервью одному из игровых сайтов. Когда люди делают заведомую посредственность ради быстрого барыша, это никого не удивляет. Но когда об этом еще и говорят в открытую! Впрочем, в нашем случае налицо благородная цель...



Вот то, чем грезят разработчики из Starbreeze Studio...



А это то, чем они занимаются ради денег.

Пятьдесят



Апрель	Март	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	3	2	3	Might & Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
2	6	2	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/Soft Club	Life Sim
3	5	4	3	Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	New World/3DO/"Бука"	Strategy
4	1	4	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
5	2	4	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/Soft Club	Action
6	15	4	6	C&C: Tiberian Sun / Firestorm	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
7	-	-	7	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
8	4	4	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
9	-	-	9	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/Electronic Arts/Soft Club	AutoSim
10	-	-	10	Messiah	Shiny/Interplay	Action
11	8	4	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
12	7	2	7	Nox	Westwood/Electronis Arts/Soft Club	Rogue RPG
13	-	-	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
14	11	2	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
15	17	4	15	Tomb Raider: The Last Revelation/The Lost Artifact	Core Design/Eidos	Action
16	9	4	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
17	12	4	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
18	13	2	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
19	-	-	19	Airport Inc.	Krisalis/Take 2/"Бука"	Economical Sim
20	14	4	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/Soft Club	RPG
21	-	-	21	TA Kingdoms: Iron Plague	Cavedog/GT Interactive	Strategy
22	16	4	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
23	10	4	10	BattleZone II	Activision	Action/Strategy
24	18	4	11	GTA 2/"Беспредел"	DMA/Take 2/"Бука"	Action
25	20	4	9	Gorky 17/Горький-17 (18)	Metropolis/Snowball/1C	Strategy/RPG
26	23	2	23	Killer Tank	ElectroTECH/1C	Action
27	21	4	13	Wheel of Time	Legend/GT Interactive/Soft Club	Action
28	35	2	28	Invictus: In the Shadow of the Olympus	14 Degrees East/Interplay	RPG/Strategy
29	27	2	27	Demise	VB Design/Artifact Entertainment	Online RPG
30	19	4	15	Urban Chaos	Eidos/Mucky Foot	Action
31	24	3	31	Earthworm Jim 3D	Interplay	Arcade
32	-	-	32	Gunship!	Microprose/Hasbro	AviaSim
33	25	4	18	Atlantis II/"Атлантида II"	Cryo/Nival/1C	Adventure
34	-	-	34	KA-52: Team Alligator	Simis/GT Interactive	AviaSim
35	26	4	8	Omikron	Quantic Dreams/Eidos	Action/Adventure
36	22	4	22	Revenant	Cinematix/Eidos	Rogue RPG
37	28	4	16	Gabriel Knight 3	Sierra	Adventure
38	-	-	38	Star Wars: Force Commander	LucasArts/Activision	Strategy
39	29	4	25	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts/Soft Club	Economical Sim
40	-	-	40	F1 2000 Championship	EA Sports/Electronic Arts/ Soft Club	AutoSim
41	31	4	17	Nocturne	Terminal Reality/Take 2	Action
42	32	4	18	Driver	Reflections/GT Interactive/Soft Club	AutoSim
43	33	4	28	Flanker 2.0	Eagle Dynamix/Mindscape	AviaSim
44	34	4	23	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Actualize/"Дока"	AutoSim
45	44	2	44	Superbike 2000	EA Sports/Electronic Arts	MotoSim
46	-	-	46	F/A-18	Jane's/Electronic Arts/Soft Club	AviaSim
47	36	2	36	Beetle Crazy Cup	Xpiral/Infogrames	AutoArcade
48	39	4	15	MechWarrior 3/Add-on	Zipper/Hasbro	RoboSim
49	-	-	49	F/A-18	Jane's/Electronic Arts/Soft Club	AviaSim
50	-	-	50	F1 Grand Prix World	Microprose/Hasbro	AutoSim

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке. Составитель - Дмитрий Бурковский.

Даты выхода игр

Апрель

Aliens vs Predator Gold	04/07/00
Proflight 2000	04/07/00
Test Drive LeMans	04/08/00
Shadow Watch	04/10/00
Ultima Online: Renaissance	04/11/00
Hidden and Dangerous Action Pack	04/13/00
Europe in Flames	04/17/00
Operational Art of War: Century of Warfare	04/17/00
Imperium Galactica 2	04/18/00
Insane	04/19/00
Tachyon: The Fringe	04/20/00
Everquest: The Ruins of Kunark with BONUS!	04/24/00
Fly 2K!	04/24/00
Caesar's Palace 2000	04/25/00
MDK 2	04/27/00
Starlancer	04/27/00
Flying Heroes	04/28/00
Lemmings Revolution	04/28/00
Martian Gothic: Unification	04/29/00
Reach for the Stars	04/30/00

Май

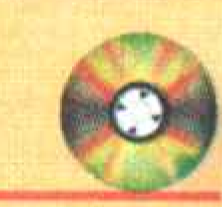
Deep Fighter	05/03/00
Felony Pursuit	05/05/00
LEGOLAND	05/07/00
Dogs of War	05/15/00
Pro Golf 2000	05/15/00
Evolva	05/16/00
Shogun: Total War	05/16/00
Sim City 3000 Unlimited	05/16/00
Soulbringer	05/18/00
Daikatana	05/23/00
Metal Fatigue	05/23/00
Warlords Battlecry	05/24/00
Bust a Move 4	05/30/00
Icewind Dale	05/30/00
Star Trek: Klingon Academy	05/30/00
Wacky Races	05/30/00
Vampire: The Masquerade Redemption	05/31/00

Июнь

Grand Prix 3	06/01/00
Ground Control	06/10/00
Test Drive Cycles	06/12/00
Legend of the Blademaster	06/14/00
Deus Ex	06/15/00
KISS: Psycho Circus	06/26/00
Dark Reign 2	06/27/00
IHRA Drag Racing	06/30/00
Pharaoh Cleopatra Expansion	06/30/00
Sudden Strike	06/30/00

** Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционируемые ею изменения сроков, которые имеют привычку вносить компании-производители.*

ДЕМО-ВЕРСИИ



Devil Inside

Разработчик	Gamesquad
Издатель	Cryo Interactive/Nival/1C
Жанр	Action / Adventure
Требования	PII-233, 32 Mb, рек. 3D-уск.
Размер	67.6 Mb

Английское демо воспетого в прошлом номере "Дьявол-Шоу". Action / Adventure от родоначальника жанра, творца Alone in the Dark. Того, что лежит на компакте,



достаточно, чтобы понять — игра не будет хитом, она уже им является. Ведь русский вариант тебе нужен лишь для того, чтобы услышать Николая Фоменко, не так ли?

Earth 2150

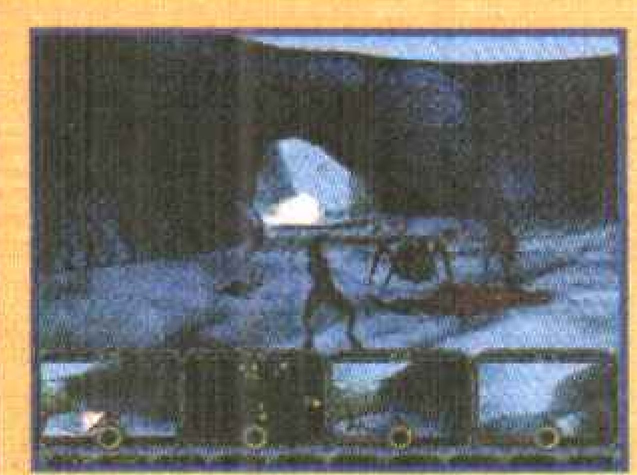
Разработчик	TopWare
Издатель	Mattel
Жанр	RTS
Требования	P-200, 16 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер	79.5 Mb

Апрельский CD богат грандиозными проектами. Earth 2150 — типичный "один из них". Глобальная трехмерная RTS с потрясающей графикой и огромным количеством всего-всего-всего. Куча мелких деталей и примочек, которые не сразу бросаются в глаза. Стратегия года? Кто знает...



Evolva

Разработчик	Computer Artworks
Издатель	Interplay / Virgin
Жанр	Action?
Требования	PII-266, 32 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер	30.3 Mb



Либо это нечто гениальное, либо полный провал. Одно из двух, выбор невелик. Action без ограничений, вобравший в себя все, что смог принять. Стратегия, RPG, симулятор — любые ярлыки бессмысленны. Эта вещь вне жанровых определений или объективной оценки. **"Выбор Мании"** — скорее интуитивно, авансом, в надежде...

Fading Suns: Noble Armada

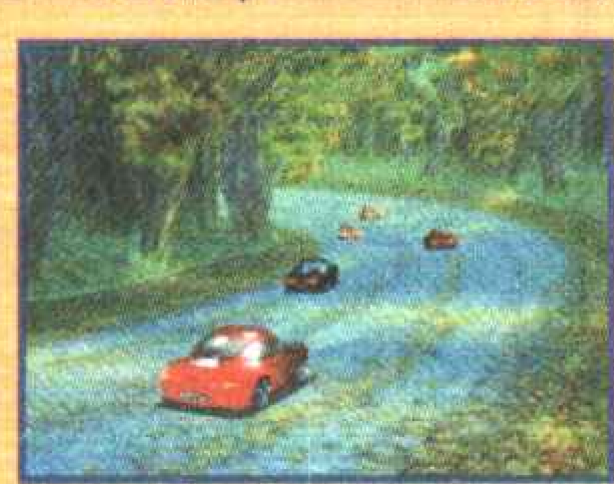
Разработчик	Holistic Design
Издатель	Holistic Design
Жанр	Стратегия
Требования	P-200, 32 Mb, рек. 3D-уск.
Размер	46.2 Mb



В некотором смысле, продолжение сколь величайшей, столь и неоцененной широкими массами космической стратегии. На этот раз имеет некоторые шансы серьезно зацепить эти самые массы. Приятная графика, серьезная тактическая часть, очень большое внимание дипломатии. И это при том, что начинать приходится с нуля. Торговать, накопить деньги, построить флот, стать Императором...

Need for Speed: Porsche Unleashed

Разработчик	Electronic Arts Canada
Издатель	Electronic Arts / Soft Club
Жанр	Гонки
Требования	P-200, 32 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер	30.2 Mb



Полиция, карьера, графика, торговля, трассы, модернизация, соревнования, история, Порше... NFS возвращается и легко, даже не переходя на пятую и не напрягая движок, обходит всех конкурентов. Лучший автомобильный симулятор за последние три месяца. Бесспорно, однозначно, безусловно (ненужное зачеркнуть).

Rally Masters

Разработчик	Digital Illusions
Издатель	Infogrames
Жанр	Гонки
Требования	P-200, 32 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер	24.5 Mb

Позапрошлогодний успех Colin McRae показал, что на раллийных симуляторах можно делать очень хорошие деньги. Infogrames же обычно не упускает перспективного рынка. Как итог — Rally Masters, нечто качественное, добротное, но вторичное и совсем не гениальное. Rally Championship 2000 лучше с точки зрения графики, Colin McRae Rally — с точки зрения играбельности. Выводы делай сам — собственно, за этим и лежит здесь эта демка.





Rollcage Stage II

Разработчик	ATD
Издатель	Psygnosis
Жанр	Автоаркада
Требования	P-200, 32 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер	62.3

"Чистый Action", часть вторая. Продолжение фактически лучшей автомобильной аркады из выходивших на PC. Великолепные взрывы, сумасшедшие трассы и безумная скорость — это стандарт среди подобных игр. Главное, расслабься и не пытайся найти там элементы симулятора. Всего лишь еще один шаг на пути к нирване...





Sudden Strike

Разработчик	CDV Software
Издатель	CDV Software
Жанр	RTS
Требования	P-200, 32 Mb
Размер	39.7 Mb

Наконец-то появившаяся играбельная демо-версия. Вторая Мировая, "Тигры", "Ка-





тюши" и все такое. С графической точки зрения — лучшее, что можно сделать на спрайтовом движке. С игровой — не знаю. Все это мы уже видели и не один раз. Фанаты — вперед, остальным по мере необходимости.

Test Drive Le Mans

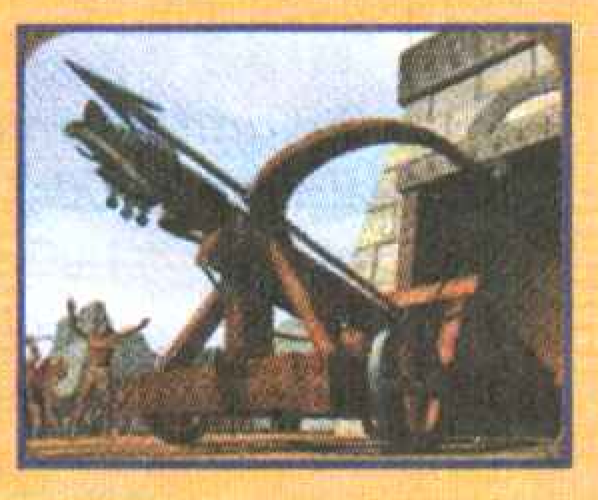
Разработчик Eutechnyx
Издатель Infogrames
Жанр Гонки
Требования P-266, 32 Mb, обяз. 3D-уск.
Размер 52.9 Mb



Попытка воссоздать практически самые сложные и изнуряющие автосоревнования. Аркада как аркада, но существует режим симулятора... Для психов, способных выдержать "реальные" 24 перед экраном монитора, есть еще и полная версия. Тем же, кто в состоянии провести эти сутки за настоящим рулем, игра вообще не нужна...

Theocracy

Разработчик Philos Laboratories
Издатель Ubi Soft
Жанр RTS
Требования P-166, 32 Mb
Размер 54.1 Mb



Сложно в последнее время встретить RTS, которая не мечтает стать глобальной стратегией.

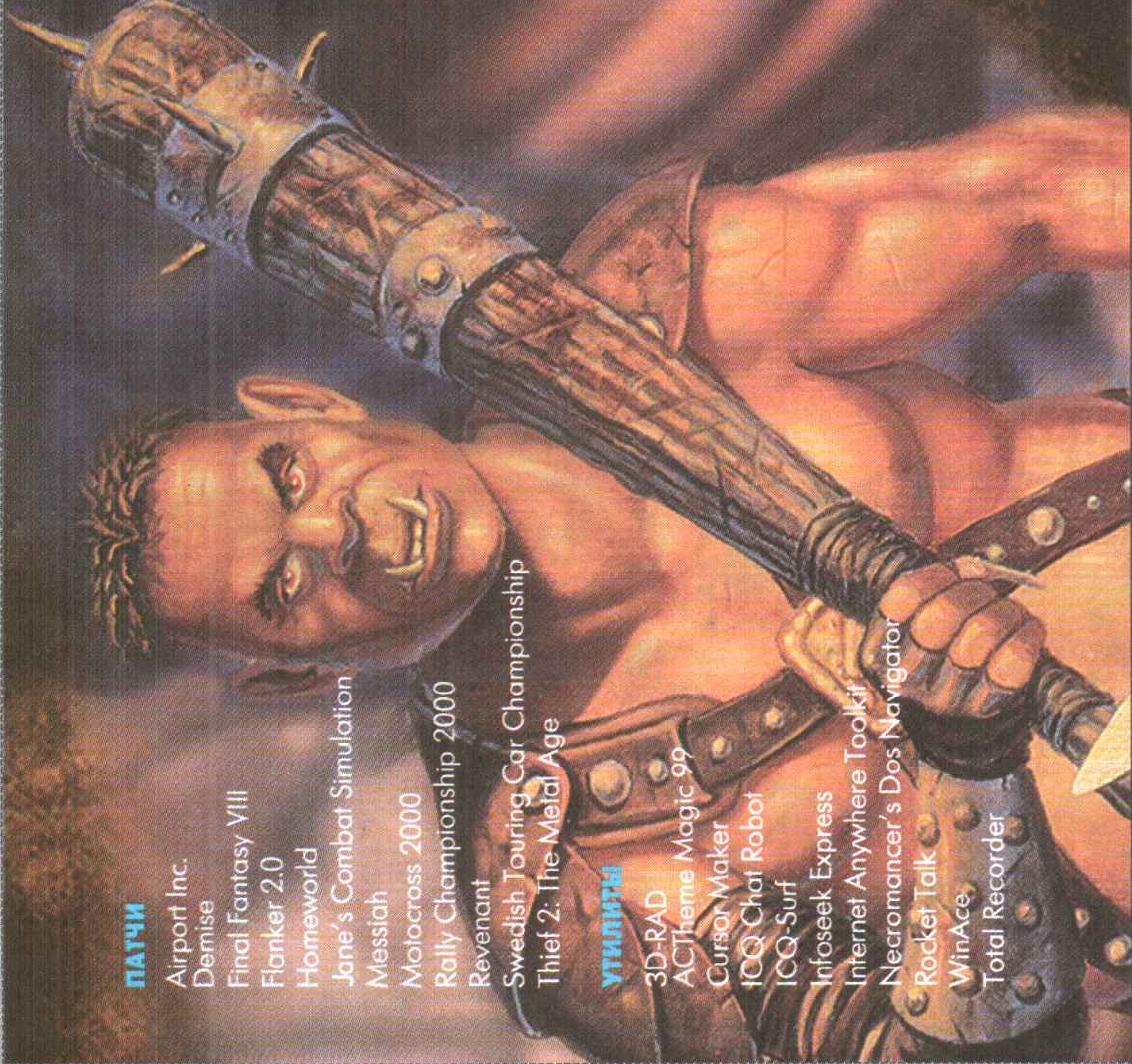


Theocracy — вполне стандартная смесь Age of Empires, Civilization и, как ни странно, Tzar (б.и.к. "Огнем и мечом"). Говорят, этого слишком мало, для того, чтобы стать чем-то выдающимся. Не знаю. Проверь, а?

ДЕМО-ВЕРСИИ
DEVIL INSIDE
EARTH 2150
EVOLVA
FADING SUNS: NOBLE ARMADA
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
RALLY MASTERS
ROLLCAGE STAGE II
SUDDEN STRIKE
TEST DRIVE LE MANS
THEOCRACY

ИГРО МАНИЯ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
УТИЛИТЫ
НЕОБХОДИМЫЙ СОФТ
ТРЕЙНЕРЫ
БУНКЕР
DEATHMATCH
РОССИЯ
АПРЕЛЬ 2000 # 04
демонстрационный CD-ROM





ПАТЧИ



Вместо предисловия

Где качать патчи — весьма насущный вопрос. Поскольку на милом моему сердцу **Absolute Games** (*www.ag.ru*) раздел появится лишь вместе с открытием AG2, приходится искать обходные варианты. Самый простой, конечно, купить журнал с компактом — самое свежее мы всегда выкладываем. Ну а ежели в твоей местности его недостать, а связь с Интернетом стабильная... что ж, качай. Настоятельно рекомендую в качестве основного средства использовать **Adrenaline Vault** (*www.avault.com*) — все появляется исключительно быстро, сам оттуда беру. Конечно, можно посоветовать еще **Gamespot** (*www.gamespot.com*), **GamesDomain** (*www.gamesdomain.com*) и, конечно же, **Download.Com** (как ни странно, *www.download.com*). Однако быстроту и надежность AVault ты обязательно оценишь. Все ссылки ниже именно на него, ну а если там нет, ищи по указанному адресу.

Airport Inc.

www.take2games.com/ftp/airport/patchv1_1.zip

Версия 1.1
Размер 860 Кб

Основное достоинство данного патча — оптимизация игрового кода. По заверениям разработчиков, им удалось достигнуть практически тройного прироста производительности. Плюс кое-какие баги пофиксили, добавили поддержку итальянского языка и исправили глюки интерфейса.

Demise

ftp://ftp.artifact-entertainment.com/pub/DEMISEPatch1.00r3.EXE

Версия 1.00r3
Размер 12.9 Mb

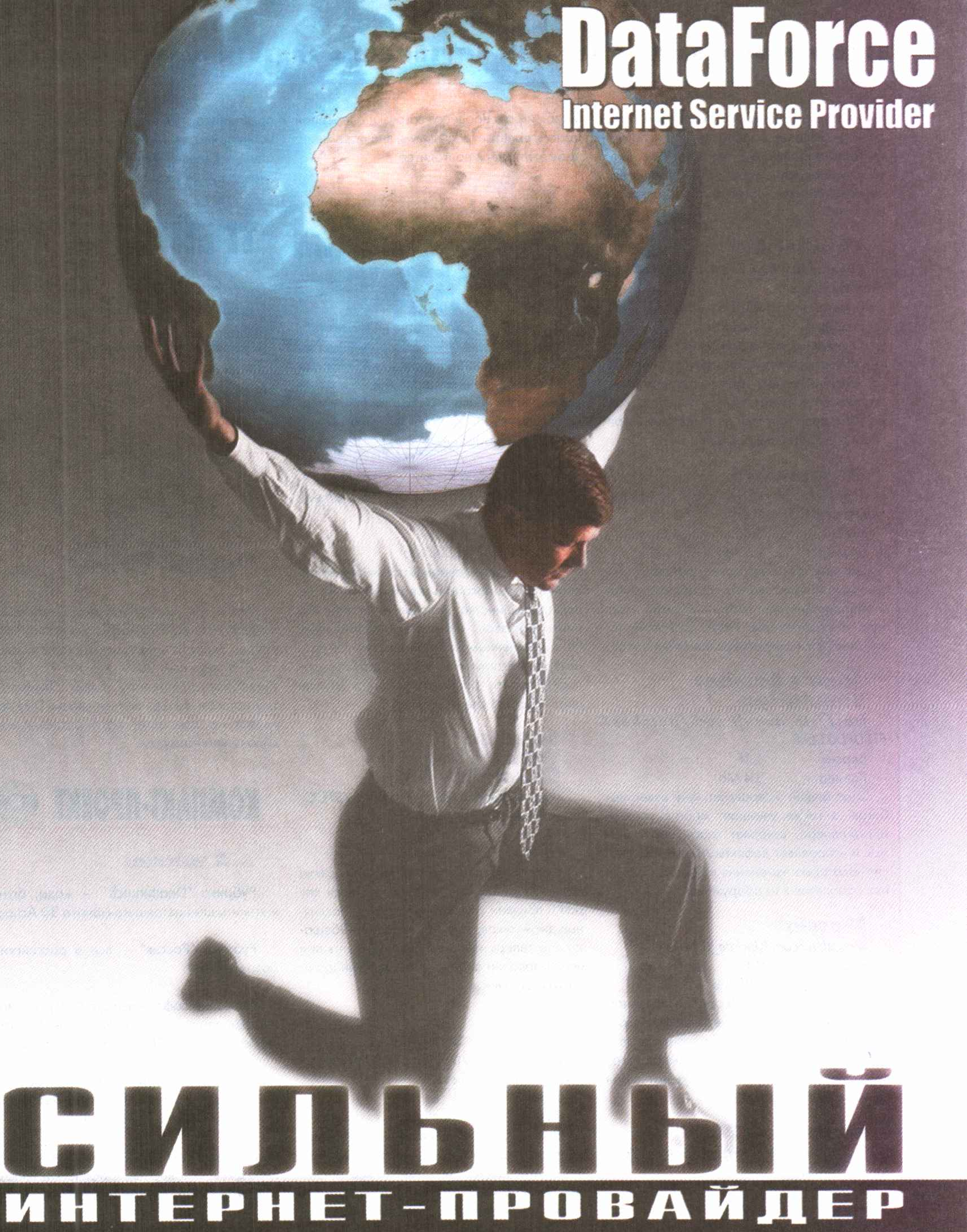
Исправляет множество глюков, связанных с расположением артефактов и некоторых ключевых предметов на карте. Плюс делает игру более стабильной.

Final Fantasy VIII

ftp://ftp.avault.com/patches/FF8SqeaPatch.ZIP

Версия 1.01
Размер 9.5 Mb

Разработчикам удалось исправить ряд аппаратных проблем, проявляющихся на некоторых конфигурациях. В особенности



DataForce
Internet Service Provider
СИЛЬНЫЙ
ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР
Полный комплекс услуг в сети Интернет! • Dial-Up • Выделенные линии • Хостинг • Web-дизайн
Специальные предложения! • Хостинг от 15 у.е. в месяц • Постоянное подключение от 45 у.е. в месяц
4-я Тверская-Ямская, 31 тел./факс 250-4513, 250-4531, 250-4517 http://www.df.ru e-mail: info@df.ru

этот патч рекомендуется счастливым обладателям GeForce, а также тем, кто использует Yamaha Software Synthesizer. Вдобавок, убрали зависание игры, возникающее случайным образом после битвы с одним из боссов.

Flanker 2.0

www.flanker2.com/patches/Flanker202.exe

Версия 2.02
Размер 16.8 Mb

Очередной патч к одному из самых глючных авиасимуляторов. Исправляет несколько общеизвестных багов, правда, еще столько же остается. Но что поделать, коль уж сами разработчики не в состоянии привести свое детище в порядок.

Homeworld

ftp://ftp.avault.com/patches/Homeworld105Patch.exe

Версия 1.05
Размер 1.9 Mb

Данный патч исправляет проблемы, связанные с исчезновением кораблей-скаутов и невозможностью выбрать юнитов этого типа на общей карте. Плюс, на всякий случай, повысили скорость ремонта фрегатов.

Jane's Combat Simulation

ftp://ftp.avault.com/patches/F18UPD01.EXE

Версия 1.1F
Размер 3.4 Mb

Этот апдейт исправляет кучу известных багов, а также улучшает многие аспекты мультиплеера, ускоряет графический движок и исправляет дефекты AI, а также вносит некоторые изменения в баланс различных самолетов и их вооружения.

Messiah

www.shiny.com/Update_0.1.exe

Версия 0.1
Размер 4.38 Mb

Первый патч для "Мессии" в основном исправляет глюки и недочеты графического движка. Так что если у тебя возникли проблемы с этой игрой, то есть большая такая вероятность, что после установки патча они исчезнут как страшный сон.

MotoCross 2000

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/MotoXPatch.EXE

Версия 1.04
Размер 680 Кб

Хорошенький такой маленький патч, исправляющий один-единственный глюк. Если у тебя игра в процессе загрузки очередной трассы вылетает в Windows, значит, именно тебе этот патч и пригодится.

Rally Championship 2000

ftp://ftp.avault.com/patches/ral5_290.zip

Версия 5.29
Размер 500 Кб

Пусть размер этого патча не вводит тебя в заблуждение — список исправляемых им глюков не умещается в одну страницу. Так что ставь в любом случае, даже если у тебя все вроде бы неплохо работает. Никто ведь не знает, какой сюрприз приготовили нам растяпы-разработчики.

Revenant

ftp://ftp.avault.com/patches/RevPatch_121.exe

Версия 1.21
Размер 2.08 Mb

Патч в первую очередь рассчитан на поклонников многопользовательской игры, ведь большинство нововведений тем или иным образом улучшают мультиплеер. Но и обделенным Сетью личностям сей патч не будет бесполезен — разработчикам удалось ускорить графический движок и улучшить качество спецэффектов.

Swedish Touring Car Championship

www.stccspel.com/ftp/projects/STCC/stcc132.exe

Версия 1.32
Размер 2.47 Mb

В гоночных симуляторах не последнюю роль играет управление. Данный патч как раз и призван улучшить поддержку различных джойстиков, рулей и педалей. Обещают, что теперь игра не будет тормозить при использовании аналогового руля или джойстика с отдачей.

Thief 2: The Metal Age

ftp://ftp.avault.com/patches/thief2patch107-118.exe

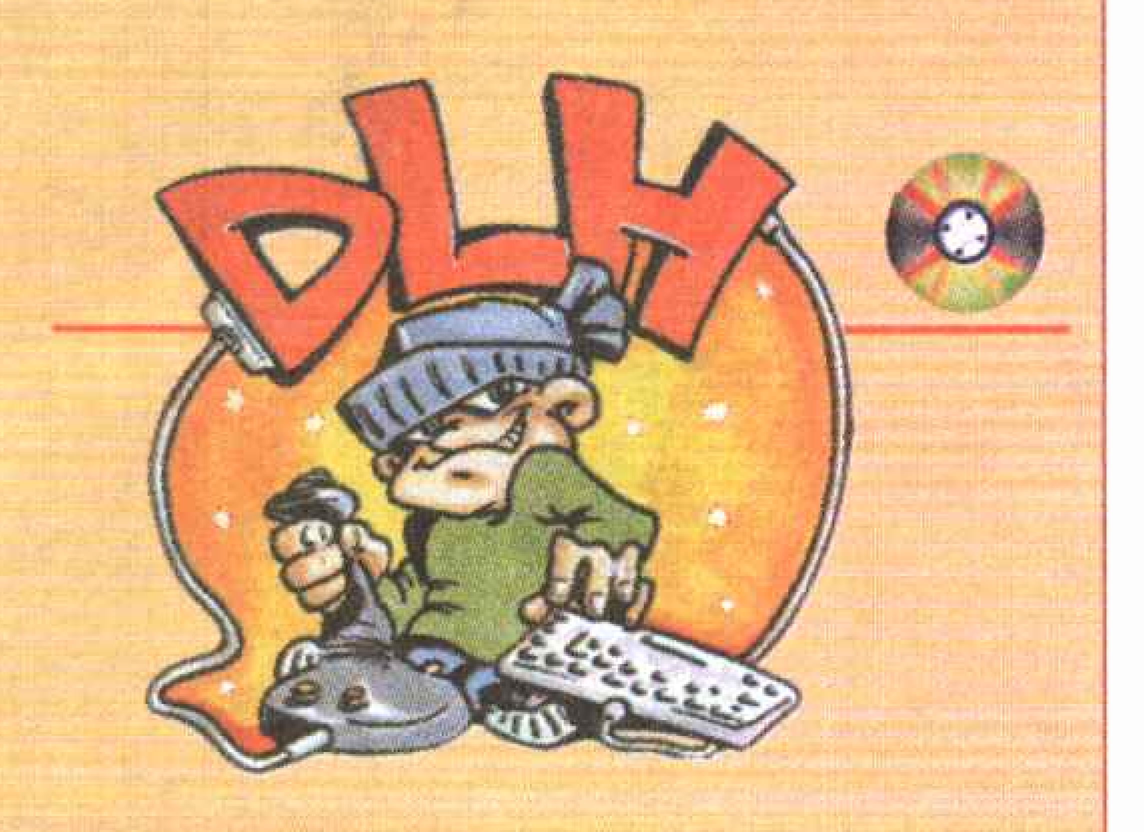
Версия 1.18
Размер 32.49 Mb

Не знаю, можно ли назвать это 30-мегабайтное "чудо" патчем, но набор нововведений и исправлений превысил все мыслимые и немыслимые границы. Так, например, значительно улучшили интеллект противников, доработали код, отвечающий за зону видимости твоего персонажа и персонажей противника. Вещи безусловно нужные, но не архиважные. Выкачивать эти "новшевства" — сил никаких не хватит, тут уж однозначно лучше с компакта брать.

ТРЕЙНЕРЫ

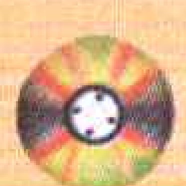


Каждый номер на нашем компакте ты найдешь небольшую подборку проверенных трейнеров для новых игр.



Раз в три месяца мы выкладываем на компакт полную библиотеку читов Dirty Little Helper. Здесь ты найдешь читы, коды и советы к более чем 2000 игр на PC, Sony Playstation, Nintendo, Super Nintendo и Dreamcast. Теперь полная версия DLH появится на компакте, распространяемом с июньским номером.

КОМПАКТ-ПРОЕКТ



...А также!

Рубрика "Deathmatch" — моды, боты и утилиты для настоящего фаната 3D Action!

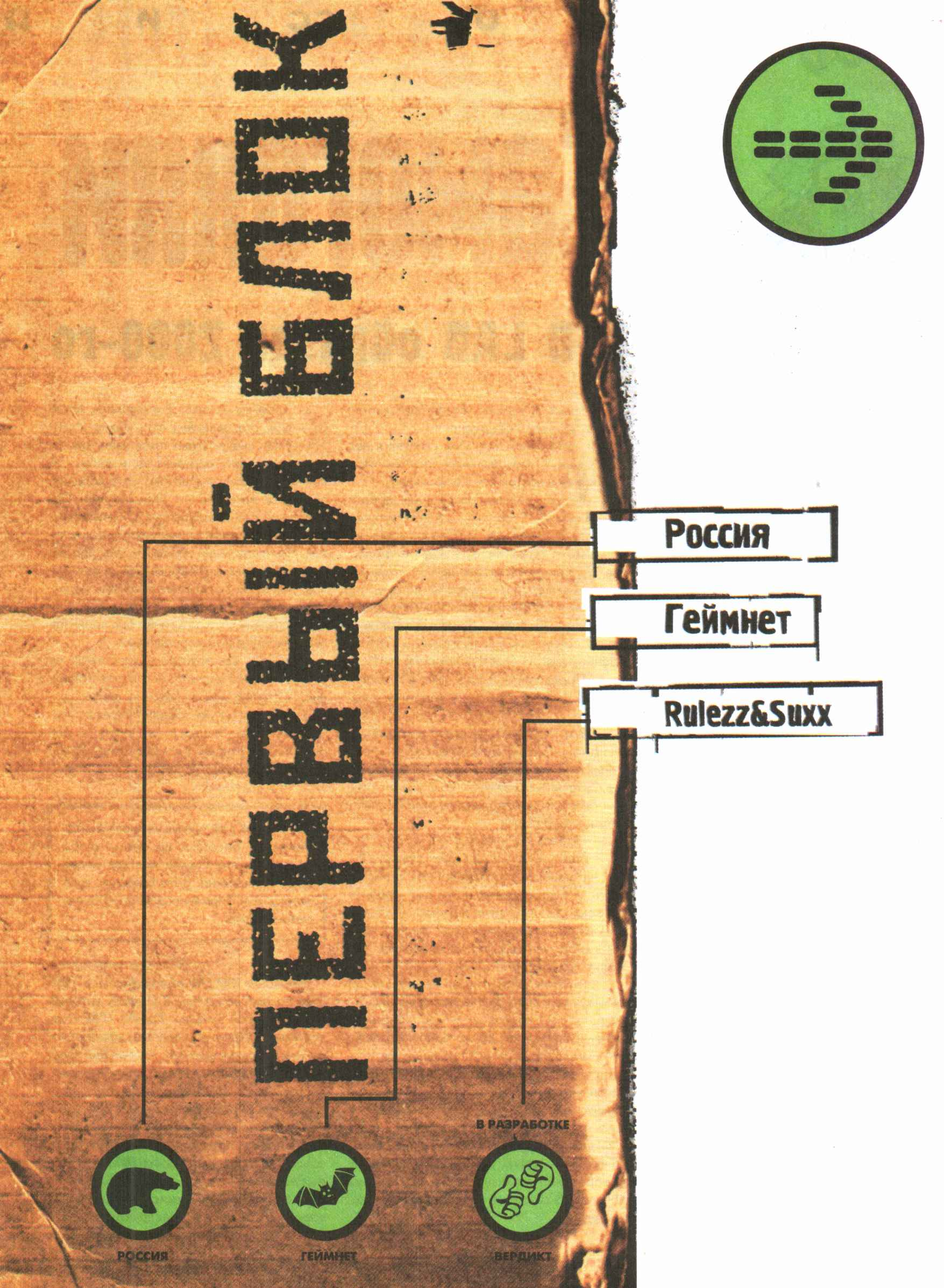
Рубрика "Россия" — все о российских разработках!

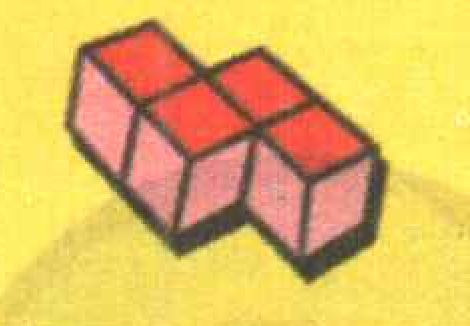
Полезный софт — все для быстрой реанимации твоего компа! (аська, DirectX, смотрелка картинок, FTP клиент и архиваторы)

Рубрика "Утилиты" — все программы, описанные в разделе "Паутина" (купи компакт и сэкономь на Интернет!)

Рубрика "Драйвера" — последние драйвера для всех известных графических чипсетов (nVidia, 3Dfx, Matrox, ATi, S3).

Рубрика "Бункер" — новые уровни, юниты и редакторы! ■


ПЕРВЫЙ БЛОК
Россия
Геймнет
Rulezz&Suxx
В РАЗРАБОТКЕ
РОССИЯ
ГЕЙМНЕТ
ВЕРДИКТ





Самогонки

K-D LAB образца 2000-го

Александр 'Kennet'
kennet@freemail.ru
при участии
Олега Полянского
rod@igromania.ru

Человек проснулся в сумрачной комнате. Он не помнил, кто он, не помнил, как его зовут, и не знал ни своего прошлого, ни того, как он здесь очутился...

"Planescape Torment", притча Морти.

Внутреннее Сознание

— КранК!

Я очнулся от этого крика. Вокруг меня и внутри меня замечательный туман. Выплывать из него не хотелось: было неясно, зачем это может потребоваться.

Кроме того, было непонятно — кто я, как называюсь (зовусь?) и какое отношение имею. Отдельным вопросом было — к чему? Предстояло также подумать над тем, откуда я и каково мое прошлое. Правда, была одна проблема — я не был уверен, что мне приходилось думать раньше.

— КранК! Смотри — Сущность!

Сущность — существо — существовать. Мыслю ergo существую. Впрочем, мое существование пока под вопросом — отсутствует нечто, на ученом медицинском языке именующееся "схемой тела"*. Тело, возможно, тоже отсутствует.

> * То самое ощущение, которое помогает человеку с закрытыми глазами разобраться, где у него руки, ноги и голова. Когда глаза открыты — не очень требуется. Отсутствует у младенцев и у индивидуумов с высокой концентрацией алкоголя в крови.

Тело отсутствовало, зато было странное желание центростремительно втянуть в себя весь окружающий мир. Или хотя бы доступную его часть. Но тут прорезался Новый Голос:

— Что! Ты! Так громко?

— КранК, Сущность возникла! Смотри, смотри — вокруг себя шарит!

Тот, кого звали КранКом, склонился над стеклянным прямоугольником Границы Между Мирами и наставительно произнес:

— Вот что значит планомерная работа над движком! С самого момента выпуска "Вангеров" я знал, что Surmap способен на большее. И пожалуйста — полное трехмерье. Surmap, так сказать, два. И дорог он мне, дружище Снарк, вовсе не потому, что мне жалко 700 000$ на квейковский движок. Сроднились мы с ним... Думаю, это подтвердят все сотрудники нашей фирмы, — в голосе КранКа звякнул металл. — Неправда ли?

— Правда ли, — Снарк что-то торопливо записывал в блокноте. — "Мы с ним сроднились".

— Вот и славно. Добавь, пожалуйста: "уникальной особенностью движка является невероятное качество графики и спецэффектов, а также возможность создания инструментария для дизайна неповторимых полигональных территорий".

— Но ведь это тоже правда!

— Тогда не добавляй. Потом сюрприз будет, — КранК снова уставился в экран монитора. — Журналисты на части рвут, требуют новостей, вечером зачитаешь им — пусть порадуются. Сотрудникам текст выучить наизусть и расписаться, что ознакомились. Как там наша Сущность?

Признаться, диалог я почти не слушал, поскольку предавался философским размышлениям на тему, не является ли мое навязчивое желание притягивать все на свете проявлением низменного эгоизма. Размышления прервал металлический обод, окантованный резиной, который все-таки притянулся и больно стукнул меня по лбу (уху?), уютно примостившись на новом месте.

Я дернулся, выходя из нирваны и теряя сосредоточенность, и тут же пинки и тычки разнообразными металлическими предметами посыпались со всех сторон. Я замер, опасаясь худшего.

— Глянь-ка — микст формируется. Колеса — есть, ага, двигатель есть, корма. Идеология у нас, значит, будет такая: двигатель отвечает за защиту, передняя часть машины за нападение, колеса отвечают за ускорение, персонаж помещен на место кормы. Повреждения станем наносить с помощью электричества, огня или грубым механическим путем. Соответственно, введем и три типа защиты. Будут разные ловушки: в виде кристаллов, зарослей и силовых-магнитных полей. Эй, да он не шевелится!

Последний возглас КранКа был пронизан нескрываемым разочарованием.

— Опять. Все впустую,— воскликнул он снова, и на этот раз в голосе звучало отчаяние. — Столько усилий, бессонные ночи... домашние, которые уже забыли твое лицо... остывший чайник, "передай ему привет" — они меня так и не узнали! И все ради чего? Лучше бы я и дальше писал фантастические рассказы.** Не шевелится?

> ** КранК действительно писал фантастические рассказы во время учебы в университете. Судьба их в настоящее время неизвестна. Зато известно, куда тянутся уши фирменного литературного стиля K-D LAB.

KD-протоформа

Компания K-D LAB образовалась в 1995 году на основе группы K-Division, которую создал Андрей Кузьмин (КранК) 1992 году, задумав собрать в команду всех заинтересованных знакомых и друзей. Андрей был тогда профессионально связан с компьютерами, программировал и имел связи в компьютерных кругах. Фундамент компании был заложен. Потом были периоды приливов и отливов, в самом начале даже развешивались объявления калининградских ВУЗах о приеме на работу. Народ приходил и работал, но — по признанию Снарка — оставался на всем этом некоторый налет кружковости. Ко-

нечно, это создавало массовку, из которой потом выделились люди, являющиеся ядром K-D LAB в настоящее время. Дальше был период роста, компания вырастала из кружка, от людей все больше требовалась работа, а не просто присутствие и выражение поддержки. Когда процесс формирования был завершен, новая игродельческая компания взялась за серьезные — коммерческие — проекты, первым из которых стали "Вангеры". Попутно K-D LAB приобрела оттенок культовости в игроковской среде, завоевала пару крутых призов на международной арене и занялась скрытой миссионерской деятельностью, стремясь поднять игроков до уровня новой игровой культуры, первым вестником которой и были "Вангеры".



КранК, отец и основатель.

Внутреннее Сознание

Последняя фраза явно относилась ко мне.

— Нет. Не шевелится, — энергично произнес Снарк, не давая себе труда взглянуть на экран.

— Что же это? — КранК смахнул непрошеную слезу. — Опять... — и неожиданно будничным голосом, без единой нотки сожаления, добавил:

– В рециклоторий его.

Я попытался проассоциировать любопытное слово "рециклоторий" с чем-нибудь мне известным, ибо размышление — ключ к познанию. Ассоциация, однако, оказалась настолько неприятной, что от неожиданности я дернул ухом.

И тут же услышал непонятно чей восторженный крик:

— Едет! Он едет!

Так я узнал, что является смыслом моей жизни.



Начало контакта

В полутемной комнате, наполненной пением сверчков, в центре магического пятиугольника, украшенного празднично горящими свечами, стоял телефон.

Весь наличествующий состав редакции "Игромании" собрался вокруг. Близился урочный час. Курились благовония, медленно ползла часовая стрелка, сгущались сумерки за окном. Наконец, самый старший из нас медленно приблизился к телефону и, встав перед ним на колени, тихо произнес: "Телефона, телефона. Наша с K-D LAB говорить хочет". Произнеся эти завещанные предками слова три раза, он на коленях отполз в сторону; воцарилась напряженная тишина, даже сверчки заглохли. Напряжение стремительно нарастало; не выдержав этого, завяли все домашние цветы в радиусе мили. И раздался телефонный звонок...

НОВОСТИ

Doctor
rod@igromania.ru

В "Буке" ищут логотип

Компания **"Бука"** объявила о конкурсе на лучший английский логотип для игры **"Шторм"** (английский вариант названия — **Echelon**). От претендентов на призы ожидают оригинальный, читабельный и отражающий направленность игры логотип. Генератор лучшей идеи получит две коробки "Шторма" — русскую и английскую, а также фирменные футболку и кепку плюс любую игру компании "БУКА".

Восставшие из Сан-Хосе

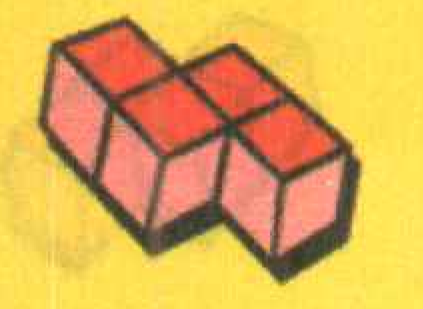
Глава компании **K-D LAB** Андрей Кузьмин вернулся с игровой выставки GDC 2000, проходившей в городе Сан-Хосе, что находится в центре небезызвестной Силиконовой долины. Многотомный отчет, содержащий впечатления от поездки, лежит на сайте ***www.kdlab.com***, а краткое его резюме звучит следующим образом. КаДаврам (КранКа сопровождала Улитка) на выставке понравилось, а выставка в свою очередь высоко оценила привезенные на нее "Самогонки", но — злобное жюри не дало "россиянам" призового места. Зато по итогам поездки было принято решение изменить некоторые элементы игровые концепции.

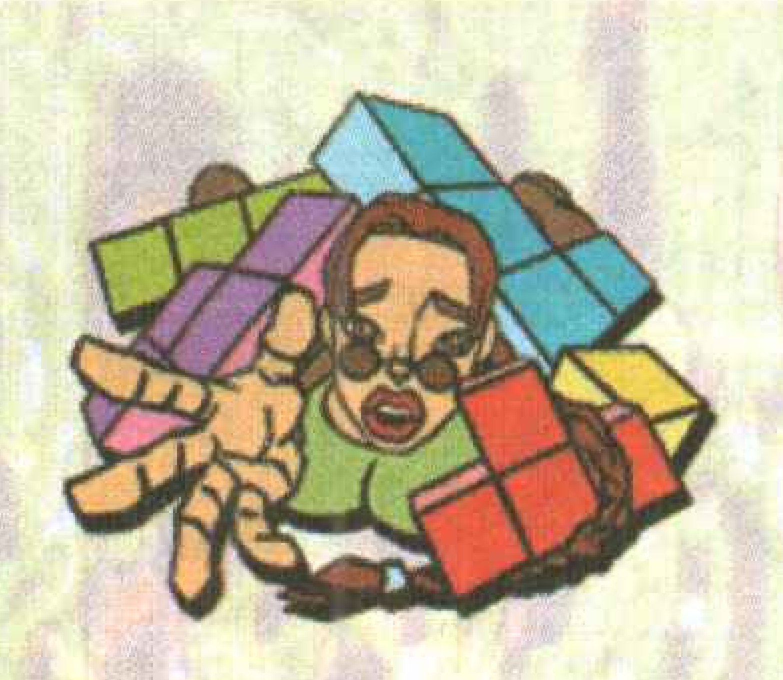
Еще одно немаловажное событие, произошедшее на GDC, привело к установлению контакта между компаниями Microsoft и K-D LAB. Нет, за сердце не хватайся — Билл Гейтс не скупил калининградскую команду. Просто K-D LAB, в числе прочих перспективных команд, была выбрана "для тестирования технологии X-Box (подробнее о ней читай в "Железных новостях") на совместимость с передовыми игровыми проектами". Ко всеобщему "ура", по прошествию трех недель работы над портированием кода "Самогонок" на X-Box игра согласилась на сотрудничество с новой приставкой. По этому поводу сотрудниками компании был сделан очень оптимистичный вывод о будущем компьютерных игр и даже всего человечества.

Казаки пишут письмо российским геймерам

Компания **"Руссобит"** продолжает локализацию исторической RTS **"Казаки"**. Специально для "Игромании" была записана бета-версия; по ней и пресс-релизу (***www.russobit-m.ru/anons/kazak/***) можно составить достаточно полное представление об игре. Я его составил, и вот что скажу: похоже, нас ожидает вещь потрясающей масштабности, вполне сравнимая или даже превосходящая в этой плоскости Age of Empires II. Более полную информацию о "Казаках" см. в следующем номере. ■









Юлия Шапошникова-Кузьмина (Улитка). Гейм-дизайнер, проделавшая огромную работу по определению внешнего вида и геймплея игры. По сути, "мама" "Самогонок".

Внутреннее Сознание

Я уже не один. Таких же, как я (Сущностей), — много и мы все разные. Вернее, у нас разные характеристики. Что это такое — еще предстоит выяснить. Хотя даже будь эти характеристики одинаковыми, мы бы не были похожи. В изначальном облике здесь никто не ходит. Во-первых, все ездят, во-вторых, у каждого свой уникальный микст: колеса, двигатель, передняя часть, корма, — а этих деталей здесь столько, что и не сосчитаешь, и они сплошь разные. Мы все ездим — это наше главное занятие.

Ездим мы двумя способами. Когда никто по ходу дела не отвлекает — это называется real-time; иногда на дороге разбросаны какие-то зернышки (их называют семенами), которые и определяют траекторию движения***.

Тогда ездить приходится как бы рывками, от зернышка к зернышку, и там ждать, пока очередное семя упадет на трассу. Это называется turn-based. Чем дальше зернышки друг от друга, тем быстрее нужно ехать. Чем ближе — тем медленнее. Таким образом Создатели определяют стиль нашего движения.

Создателями мы окрестили тех, кто находится по ту сторону Границы Между Мирами. Они нас называют мехосами — то есть тех из нас, кто оброс деталями и находится в составе микста. Когда мы ездим (в основном, наперегонки), Создатели развлекаются тем, что кастуют арканы. Особенно старается Создатель Снарк. Он вообще любит компьютерные игры, что бы это ни значило. О чем это я? Ах да, арканы. Вырастает, скажем, на дороге кристалл, и чтобы проехать дальше, нужно его разбить. Есть арканы, которые подвешивают тебя в воздухе на неопределенное время или без затей телепортируют куда подальше. Подальше от финиша, конечно. Есть арканы, помогающие — те повышают проходимость или вызывают каких-то помощников, которые переносят через препятствия. Или могут отодрать колеса сопернику.

В целом, мы только и делаем, что — образно выражаясь — пытаемся переломать друг другу ноги. Есть целый арсенал различных средств для достижения этой цели. Если вражеский мехос развалить, то можно деталями поживиться, лишь бы в его запчастях было что-нибудь стоящее. Детали можно прикупить и в магазине, но раньше нужно заработать денег, а деньги выплачивают за участие в гонках. Побеждать необязательно — платят в любом случае. Хотя за победу — больше.

Должен заметить, что в последнее время всеми овладела странная суета. Нас куда-то "отправляют", то есть собираются изменить наши пространственные координаты. На улице желтеют листья — это хорошо видно через Границу Между Мирами. Не через нашу, а через ту, которая у Создателей. Не намного-то их мир больше нашего. Тем удивительнее — куда нас собрались отправить? Всю неделю разговоры о чем-то, именуемом Хиджаи. Никто не знает, что это такое, но говорят, что расположено "у черта на рогах". Надо выяснить, как нас там всех собираются разместить... По косвенным данным, происходящее за окном называется "сентябрь".

KD-жизнь

Босс компании, как известно, КранК. Решения в K-D LAB принимаются советом акционеров из девяти человек; текущими же вопросами управления занимается совет директоров, в который входит три человека: Андрей, Юлия Шапошникова (Улитка) и Дмитрий Радинович (демократия, как оказалось, в вопросах управления вредна).

Зато КранК чутко прислушивается к рекомендациям Михаила Пискунова (Снарка) в вопросах литературы, и читает преимущественно то, что он советует. А Снарк совету-



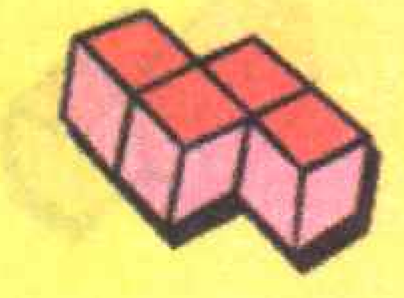
*** ОРИГИНАЛЬНАЯ ЦИТАТА ИЗ ИНТЕРВЬЮ СО СНАРКОМ:

— Идея с waypoint'ами-"семенами" и походовой гонкой пришла к вам не со школьных ученических тетрадей, где такие "походовые" гонки уже давно практикуются?

— Должен сказать, мы были крайне удивлены, когда нам рассказали о походовых гонках на клетчатой бумаге, популярных когда-то среди школьников. Но там все несколько сложнее, чем у нас. Там надо ускоряться, замедляться. У нас не так. Поставил точки — и едешь себе. Чем дальше одна точка от другой, тем быстрее едешь, чем ближе — тем медленнее.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:

Раньше это называлось независимое изобретение. Но приоритет все же признАем за школьными гонками на бумаге. Ибо они были не только задолго до нас с тобой, но и задолго до появления компьютеров. Ах, ты не знаешь, о чем идет речь? Вкратце: на листе клетчатой бумаги рисуем трассу — дорогу, обозначенную двумя параллельными линиями, кривую, как мозговая извилина Нобелевского лауреата. Машинки обозначаем точками и рисуем их в начале трассы. Ходят они по очереди и остановиться могут только на перекрестиях линий клетчатой бумаги. Дальше — только одно правило. В свой ход ты рисуешь от точки, где находится твоя "машинка", линию, точно повторяющую твой предыдущий ход. Взяв за центр крайнюю точку этой линии, рисуешь квадратик 2x2. Теперь можешь переставить "машинку" в любую точку этого квадратика. В самом начале, когда стоишь на месте, рисуешь квадратик прямо вокруг своей "машинки". Вылетел за пределы трассы — проиграл. Да, и нельзя заранее просчитывать ходы на бумаге — только в уме.



ет в основном российскую фантастику, предпочитая писателей вроде Олди, Дьяченко или Лукьяненко. Хотя Лема и Фрэнка Херберта с "Дюной" до сих пор считает одними из лучших авторов современности.

КранК же в свое время перелопатил гору различной литературы философского и классического содержания. Но сейчас эти тома благополучно лежат под диваном, на котором, собственно, восседал Снарк во время нашего интервью. Литературные пристрастия Снарка, таким образом, прямо и косвенно, оказывают самое непосредственное влияние на атмосферу в коллективе.

Провал респондента

...Телефон зазвонил. И началось великое таинство "интервью", о необходимости которого так долго твердили новаторы. В первую очередь нас, конечно же, интересовал проект "Самогонки", еще недавно получивший взрослое (окончательное, релизное) имя взамен отроческого прозвища "Мехосома".

Процесс взросления коснулся не только названия, но и содержания, а каким образом — нам предстояло выяснить. За отсутствием вечно занятого Андрея Кузьмина (отбывшего в солнечную страну Америку), наше любопытство утолял немногословный Снарк, верный страж тайн K-D LAB. Ответы его, внешне безобидные, были исполнены скрытого смысла, причем сам Снарк об этом, увы, и не подозревал. Ибо не просты были наши вопросы, составленные по рекомендациям лучших психологов, душелюбов и людоведов. И мы, без опасения подвести Снарка, поскольку он уже наверняка на всякий случай расстрелян, сообщаем, что, превратившись в "Самогонки", игра стала полностью полигонной, избавившись от "элементов воксельной визуализации".



Снарк, наш интервьюируемый. Одна из последних фотографий.

Внутреннее Сознание

Вечером в мире Создателей началась беготня. В комнату втаскивали какие-то ящики, мешки и коробки. На пол бросили десяток полосатых матрасов, острые углы мебели спешно обивали мягкой тканью, тяжелые, колющие и режущие предметы убрали в металлический шкаф, двери которого тут же заварил сосредоточенный автогенщик. Автоген после совместными усилиями выкинули в окно (внизу раздался крик).

Странно. Я поговорил со стариками. Эти опытные Сущности еще помнили те времена, когда Игра, в которой мы (как оказалось) пребываем, еще была плоской и двухмерной. Тогда все было иначе, но одну вещь старики запомнили. Запомнили настолько хорошо, что мне с трудом удалось заставить их говорить — вставные челюсти зубров сводило от ужаса. Они знали название предстоящему событию. Создатели готовили плановый Мозговой Штурм.* Именно после таких событий, по мнению стариков, и происходили катаклизмы, приводящие к превращению привычных двухмерных миров в трехмерные; а также возникновению новых миров, вообще непредставимых для неподготовленного воображения.





KD-штурм

Наиболее известным последствием этой славной традиции фирмы K-D LAB явилось создание игры MOBL. Итак, однажды, в самый разгар работы над "Вангерами", кадэлабовцам пришла в голову мысль поучаствовать в конкурсе компьютерных игр "Эникс". Мысль пришла в голову, да там и заснула. И спала, пока срок, в течение которого нужно было сдать игру на конкурс, не сократился до трех дней. Тогда-то и был объявлен самый результативный в истории K-D LAB Мозговой Штурм. Проще говоря, все бросили работу и выехали на загородную виллу, надеясь, что проблема утрясется сама собой. Метод, говорящий о воистину высокой силе духа всех членов команды K-D LAB, принес свои результаты. К концу вечеринки, когда уставшие от раздумий кадэлабовцы, которых уже не держали ноги, медленно, один за другим, повалились на пол, была замечена прятавшаяся до того момента в толпе ИДЕЯ. История говорит, что она принадлежала КранКу. КранК словил это прыгучее существо, когда оно попыталась выскользнуть в полуприкрытую дверь. После чего передал его Крону — для опытов в области программирования. Оформлением игры занимался Влад — под контролем Юлии, во избежание излишней жестокости в обращении с ИДЕЕЙ. Итак, спустя какое-то время игра возникла и — с некоторым опозданием — была направлена на конкурс под кодовым названием MOBL. Каково же было удивление всей команды K-D LAB, когда через два месяца на сайте "Эникс" КранК прочитал: "Первое место — симулятор искусственной жизни MOBL, присланный разработчиками из России".*

Приз в 200 000 долларов помог компании немного усовершенствовать творческий процесс.

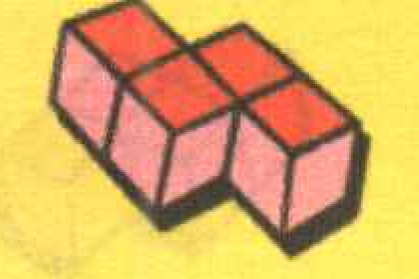


Крон – виртуоз программного кода.

Внутреннее Сознание

И снова за старое. Мы ездим день и ночь. Каждый раз по новой трассе; и мир вокруг каждый раз новый. Трассы закольцованы, но есть альтернативные пути и объезды, и все заканчивается одним — общим для всех — финишем. Доходит до него, понятно, не каждый. Конкуренция жестокая: нам наконец-то сообщили, к чему нас готовят. Оказывается, какой-то Злой Колдун решил захватить власть над нашей Вселенной. Заколдовал наших шаманов, превратил их в злых монстров — а кто же теперь будет осматривать Порталы и судить соревнования? В общем, зря он это. Предчувствую, что мы до него доберемся. Кому-то не поздоровится.

Создатели, кстати, стратегией какой-то занялись, новый мир рядом конструируют, чует сердце — быть беде. Все меняется. Вчера еще ездили по внутренней поверхности сферы — очень удобно: стоит взглянуть на небо, и весь предстоящий путь как на ладо-





ни. Но сегодня всех перетащили на ее наружную поверхность, говорят, что решение окончательное. Так, говорят, линия горизонта виднее, просторнее, дескать. В гробу я видал их просторы, мне за горизонтом трассу не видно.

Ладно. Соберу приличный микст и укачу отсюда к чертовой бабушке, только меня и видели. Есть же где-нибудь добрые люди, пригреют. Создатели, кажется, собираются предоставить нам такое развлечение, как "гонки по почте" — вот на этой самой почте и уеду.

KD-знамя

Кроме почти готовых "Самогонок", у K-D LAB есть планы на будущее. Планы, прямо скажем, испепеляющей масштабности. В сравнении с мыслями, бродящими в голове КаДавров, меркнет честолюбие Люцифера. Будущее в их представлении — а конкретно, в изложении Снарка — таково.

Индустрия компьютерных игр развивается до стадии, когда большинство небольших компаний разработчиков исчезают с лица земли — либо они пополняют собой мамонтоподобные корпорации типа EA или Sierra, либо развеиваются по ветру. Доминирующие картели производят игры, предназначенные для продаж в супермаркетах, соответственно - для самого массового и неприхотливого пользователя, какого только можно придумать. Пример таких продуктов ширпотреба — всем печально известный Deer Hunter и его многочисленные родственники. Игроки с "нормальной", по сегодняшним меркам, ориентацией вовсе не вымирают, но как бы рассеиваются в гигантской массе "кухонных" пользователей, для которых игра — лишь средство пассивного расслабления.



Рубер.
Музыка "Самогонок".

В таких условиях позволить себе делать приличные — умные и живые — игры могут лишь те же мегакорпорации, но ориентирующие свои продукты не в сторону конъюнктуры, а на более-менее интеллектуального пользователя. Они же и формируют каркас того, что можно будет называть "культурой компьютерных игр".

K-D LAB видит себя одной их таких корпораций. А я не вижу в этом ничего удивительного. Компания легко несет груз популярности, свалившейся ей на плечи после выхода "Вангеров", и, судя по "Самогонкам" и еще кое-чему (об этом ниже), пока успешно уходит от влияния конъюнктуры и сохраняет полную идейную и коммерческую автономность. Вот собственное высказывание Снарка по этому поводу, не искаженное журналистским пером: "Мы не собираемся жертвовать своим коммерческим успехом, делая игры для узкого круга особо интеллектуальных игроков. Мы просто считаем, что расширять этот круг нужно, не изменяя свой взгляд на создание игр, а меняя взгляд игроков на игры."

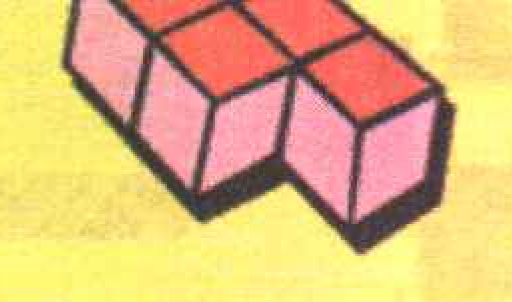
Следующим после "Самогонок" проектом K-D LAB, судя по нескольким — весьма обтекаемым — фразам Снарка, будет стратегия. Вероятно, после ее выхода игры типа StarCraft-TibSun уже не будут называться стратегиями. Во-первых, действие игры будет происходить во вселенной "Вангеров", что само по себе смертельно для намазанных на сюжет вида "in the far, far galaxy" RTS. В концепции планируемой стратегии КаДавры собираются проявить еще бОльшую оригинальность, чем в сюжете. Раньше от игрока зависело, что делать, чтобы захватить нужную территорию — отныне будет наоборот, его возможности будут зависеть от качества подконтрольных земель. Подход к конструированию юнитов просто пугает — игрок не сможет заранее предсказать, что за юнит у него получится в результате производственных операций. Как это будет воплощено на практике, знают пока только в самой K-D LAB, которая — в лице Снарка — по этому поводу скромно молчит.

Зато Снарк проявил некоторую откровенность в изложении того, что описывается затертым выражением "игра мечты". Так вот, игра коллективной кадаврианской мечты (идеал) суть симулятор жизни глобального (многие поколения и долгие тысячелетия, калейдоскоп эпох) масштаба. Сложно сказать, насколько серьезны намерения компании в этой плоскости, но в самом словосочетании "достижимый идеал" скрывается некий философский парадокс, поэтому мы пока воздержимся от каких-либо комментариев.

Толстая и черная

Подведем черту под рассказом о первой в 2000-м игре от КаДавров. Для тех, кто не понял: "Самогонки" — это полностью трехмерные аркадные гонки, происходящие на многих — крайне разнообразных — мирах и с участием необычных как-бы-автомобилей — мехосов. Каждый мехос состоит из нескольких базовых деталей со множеством вариаций. Фэнтезийная вселенная, магические заклинания и приключенческий сюжет, вписанный в геймплей, прилагаются. Осталось только немного подождать... ■





д-р Кайло
kaylo@igromania.ru

Детям до 18 лет...

Известно, что компьютер используется не только для того, чтобы играть на нем в игрушки и листать сайты в Интернете; бывает, что за программирование программных продуктов (ППП) садятся чрезвычайно серьезные дяди с намерением сделать что-то общественно полезное в этой области. И из-под их клавиатур выходит нечто страшно сложное и жизнеподобное, вроде симулятора боевых действий, который используют для моделирования ядерного взрыва или виртуальных учений. Но иногда даже серьезные дяди нуждаются, так сказать, в снятии напряжения и общем расслабоне после тяжелой работы. Тогда они берут и пишут на каком-нибудь С++ тоже симулятор, но уже несколько другого рода. Например, программу-тренажер для желающих познакомиться с симпатичной девушкой, угостить ее в баре выпивкой, подвезти к себе домой на собственной машине, чтобы показать ей картины абстракционистов... но не могущих это сделать в силу отсутствия девушки, бара, машины или (и такое бывает) абстрактных картин. А может быть, по иным причинам не могущих. Может быть, по причине легкой закомплексованности и неумения ловко шевелить языком (т.е. поддерживать беседу — веселую и остроумную) в присутствии девушки и располагать ее к себе, чтобы в итоге заинтересовать картинами. Так вот, чтобы потренироваться и понять, как надо правильно "работать" с девушкой, все желающие могли использовать подобные программы, где на практике демонстрировались основы научного клея — при правильном ведении диалога объект с удовольствием пил шампанское, переходил на "ты" и покорно ехал в гости смотреть произведения абстрактной живописи. Это и некоторые последующие процессы отображались на экране путем последовательной смены картинок либо с помощью коротких видеороликов.

Вероятно, ты знаком с такими программами — на игровом языке это называется "интерактивный эротический видеоквест". В буржуйских странах приходится в среднем по одной такой игрушке (переменного качества) на каждого мужчину репродуктивного возраста. У нас же эта отрасль как-то не очень развита. И дело тут не в общественной морали, которой, как известно, уже лет десять как не существует. Дело в том, что некому было делать. Просто никто за это толком не брался. А теперь вот взялись.

Пионером в жанре национального эротического видеоквеста выступила команда Exe Soft (ранее — в 1996г. — выпустившая сборник "Эротические игрушки") при всесторонней издательской поддержке известной тебе компании "Руссобит". Люди нашли моделей, оборудование для съемки, студии, — и сделали игру, от которой любого нормально ориентированного товарища можно оттащить только за уши (подтверждено экспериментально). Да и то не факт, что уши не останутся у тебя в руках.

В игре **"Рандеву с незнакомкой"** ты выступаешь в роли мужчины, зашедшего в развлекательный комплекс в поисках приключений. Последние, однако, сами находят его (тебя), причем настолько стремительно, что ты (он) даже не успеваешь моргнуть глазом в сторону стойки бара — в виде трех (посмотри на скрины и вставь любой нужный эпитет) девушек, скучающих на кожаных диванах под сенью диковинного фикуса. Ты, видя сразу три помирающих от тоски объекта, тут же вступаешь в диалог. Который может привести тебя... куда угодно — от преждевременного расставания до, в конце концов, абстрактных картин. Все зависит от твоего умения обращаться с женщинами и некоторой доли врачебной интуиции. Умение общаться проявляется путем выбора правильного направления в богато разветвленном диалоге — проще говоря, ты должен кликнуть мышью на верный ответ/вопрос из нескольких предложенных вариантов. Если ты предпочитаешь беседу в духе Синей Бороды, то она прервется на первых же сказанных тобой фразах. Зато, проявляя обаяние и остроумие дон Жуана, ты будешь постепенно продвигаться к цели — девушки начнут прямо на глазах расслабляться и удалять с тела лишние предметы одежды. 100-процентный успех в совращении будет ознаменован... впрочем, поиграй, и ты сам все узнаешь.

Кроме не по-детски сексапильных моделей, игра привлекает хорошим качеством звука и, что самое главное, видео. Как известно, 90% информации человек получает через глаза, а тут... такая полезная информация! И качественно сделанные ролики помогают успешно ее получать.

Впрочем, если ты считаешь, что подобные игры только развращают, тебе, вероятно, лучше отказаться от знакомства с Оксаной, Аней и Наташей. И, скажем, поиграть в Квейк. Убивать - оно ведь в чем-то проще и безопаснее, не так ли? ;) ■



Юрий Бушин
yurg@ag.ru



"Мыльные оперы"

Довольно часто в онлайновых обзорах игры упоминается аббревиатура PBEM. Обозначает она, сам понимаешь, Play by E-mail, то есть игры по электронной почте. Условно PBEM делятся на "простые" и "сложные". К "простым" относятся шахматы, кроссворды и т. п.; как правило, количество игроков в них не превышает двух.

Но нас в данном случае интересует второй тип — "сложные". В Internet есть специализированные сервера для таких игр, поддерживающие масштабные проекты, в которых одновременно могут быть задействованы сотни и тысячи людей.

Чем хороши PBEM? У тебя мало времени, или ты любишь подумать, или твой доступ к Internet ограничен одной электронной почтой, или качество связи оставляет желать лучшего... А поскольку все эти четыре пункта очень часто соответствуют "российским реалиям", то и PBEM спокойно можно считать практически идеальным для русского человека типом игр.

Итак, все, что тебе требуется, это свободное время и электронная почта. Еще надо зарегистрироваться на сервере игры и скачать клиент. Большинство игр бесплатны. По крайней мере, все нижеописанные — точно. Поговорим лишь о нескольких, наиболее известных, играх, чтобы составить общее представление. Если тебе понравится, то ты безо всякого труда сможешь продолжить самостоятельно.

Galaxy и Galaxy Plus

Пожалуй, самая масштабная, многолюдная и популярная игра. По сути, это космическая стратегия, в которую одновременно может играть неограниченное, в принципе, количество людей. Надо развивать свое государство, колонизировать новые миры, вести переговоры, строить флот, сражаться... Существуют технологии, которые игрок может развивать в нескольких направлениях; технологии позволяют, скажем, конструировать собственные типы кораблей, наращивать их скорость и огневую мощь.

В Galaxy на собственной шкуре можно испытать все прелести судьбы политика. Цель игры сводится к тому, чтобы лично или вместе с союзниками победить врагов. Победитель определяется голосованием. При голосовании учитывается населенность миров — сколько жителей, столько и голосов. Победить в одиночку практически невозможно, основа игры — дипломатия. Игра проходит в многочисленных переговорах и выяснениях отношений.

Как правило, действие игры происходят на карте средних размеров — сто на сто световых лет с доброй сотней планет. Galaxy принадлежит к разряду "долгоиграющих мыльных опер". Ход требуется делать с частотой 2-3 раза в неделю (средняя продолжительность игры — от 50 до 90 ходов) при среднем количестве игроков от 15 до 60 человек.

Galaxy представляет уникальный шанс поиграть в "ролевое общение", когда каждый из участников действует и говорит от лица созданного им персонажа. Можно быть кровожадным диктатором, фанатичным лидером, одиозным политиком или остаться "человеком в тени". У Galaxy даже есть виртуальные газеты, выпускаемые поклонниками игры в Internet.

Можно общаться с остальными игроками, но это общение несколько специфично. Ты можешь обратиться к любому игроку, но только через сервер игры. Настоящие адреса игроков хранятся в тайне, и никто без их собственного желания не сможет узнать настоящий почтовый адрес.

Средства, посредством которых осуществляется игровой процесс, достаточно стандартны в рамках концепции PBEM. Прежде всего, нужен e-mail и нужно время. Периодически ты будешь получать почту с информацией о ходе развития ситуации и в зависимости от этого планировать свои дальнейшие действия.

Лучше всего обзавестись полезными утилитами и клиентом на сервере игры, а то придется все команды отдавать серверу вручную, что довольно хлопотно.

Все необходимое для игры — правила, утилиты, клиенты, советы — можно найти на сайте ***www.games.ru/galaxy/*** и кольце сайтов (webring), посвященных Galaxy, — ***http://galaxyring.da.ru/***.

Dragon Galaxy 1

По сути, это клон популярнейшей PBEM-игры Galaxy PLUS. Замечательна собственными правилами, которые постоянно совершенствуются. Игра позволяет менять правила с учетом желаний игроков. Одновременно проводятся партии по разными правилам и с разными игровыми задачами, что делает каждую партию уникальной.

GALAXY PLUS
http://Galaxy.Game.Ru
Это официальный сайт игры Galaxy PLUS
Добро пожаловать!
Началась Великая Галактическая Реформа
- Новости
- Поговорим о Galaxy PLUS?
- «Средства Массовой Информации» (broadcast'ы)
- «Galaxy TIMES» (галактическая пресса) NEW #128
- Протокол ходов за последнее время
- Пресс-центр Галактики
- Что такое Galaxy PLUS (большой секрет)
- «100 причин поиграть в Galaxy PLUS»
- Как начать играть в Galaxy PLUS (набор в новые партии)
- Список авторских названий рас (copyrights)
- Правила, которые не спеши выбрасывать
- «Джентельментский набор»
- «Интересное вокруг Galaxy PLUS»

Dragon Galaxy — не для новичков. Основное отличие этой игры от обычной Galaxy в том, что идет, по сути, игра вслепую (отсутствует информация о чужих планетах, на которых нет твоих шпионов); присутствует также возможность преобразовывать планеты (!); сам же захват чужих планет усложнен.

Сайт игры:
www.sargona.ru/pbem/pbem.html.

"Атлантис"

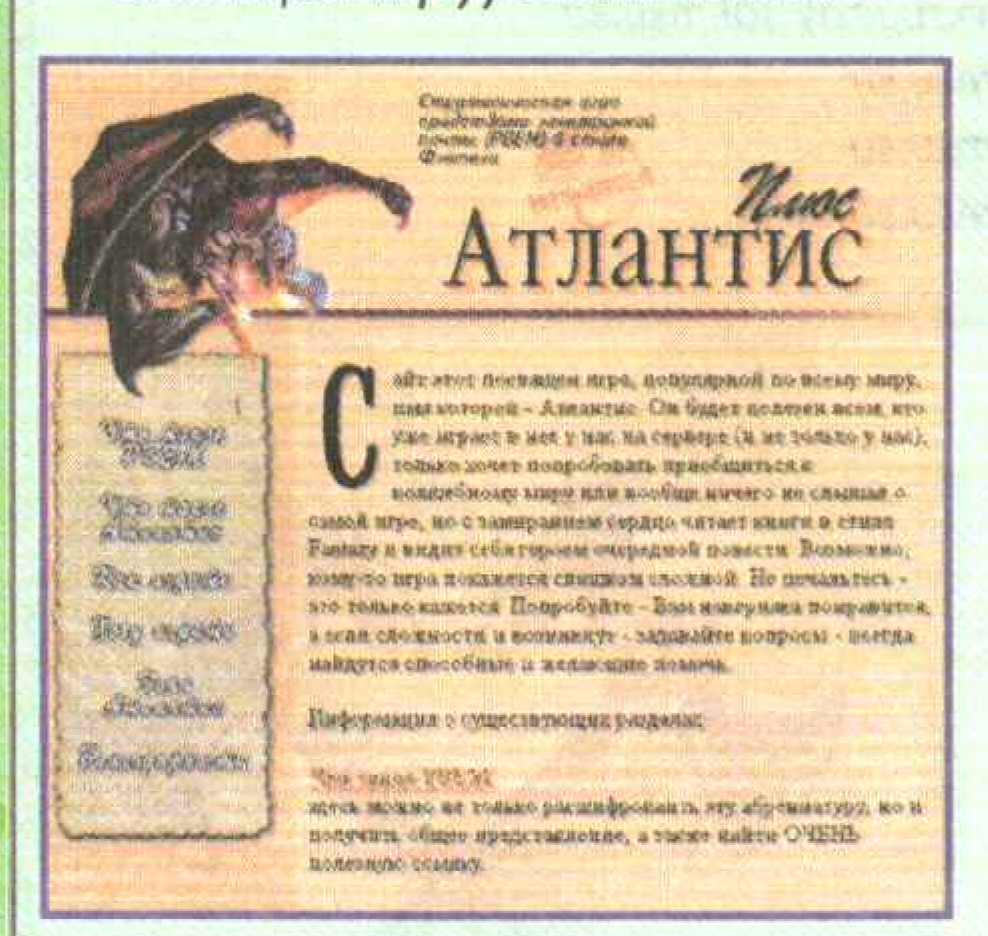
Несколько необычная игра в стиле фэнтези. Тебе надо заботиться о своих подданных, обучать их, открывать секреты

магии, осваивать новые земли, планировать сражения и командовать целыми армиями... Большое место в игре занимает дипломатия. С соседями можно воевать, торговать, объединяться в альянсы, строить заговоры.

Отличие "Атлантиса" от других PBEM в том, что тут нет строго определенной цели и, как следствие, нет победителя. Игроки здесь живут свободной жизнью, подобной той, что протекает на серверах, скажем, Ultima Online. Каждый игрок сам ставит перед собой цели и сам же волен определять, достиг ли он их или нет.

К сожалению, существенным недостатком игры является отсутствие хорошего клиента. Но, быть может, среди читателей есть талантливый программист, и "Атлантис" обзаведется своим клиентом! :)

Сайт игры: ***http://atlantis.mtu.ru***.



"Остракизм"

Пожалуй, самая необычная и забавная игра. На острове "высадились" пассажиры потерпевшего крушение лайнера, за которых выступают игроки. Пассажирам надо питаться, поэтому на каждый ход съедается один игрок. Кого съесть — определяется тайным голосованием. Чем больше людей, тем забавней и интересней складывается питательный процесс. В конце игры должны остаться только двое.

На первый взгляд — забавно, но вроде бы ничего необычного. На самом деле игра суть настоящий шедевр психологических поединков. Вся информация о другом игроке представлена только именем. От того, какое имя ты себе выберешь и как будешь вести переговоры, зависит, как скоро ты увидишь изнутри желудки "товарищей". От имени зависит многое: не зная о тебе больше ничего, именно к нему и начнут цепляться. Необходимо красноречие, чтобы в процессе переговоров убедить коллег не лопать тебя или подговорить съесть другого (лучший вариант, очевидно, — то и другое одновременно). Самое интересное начинается после третьего-четвертого хода (все зависит от того, как много людей собралось в игре), когда каннибалы употребили в пищу всех с особо неудачными именами. Чтобы выжить, надо быть хитрым, убедительным и крайне, крайне коварным.



Сайт игры:
www.cherdak.ru/ostrakism/.

"Мафия"

Мыльный вариант старой игры про мафию. Есть мафия, есть мирные жители, есть комиссар Каттани, есть шериф. И есть ночь. Ночью мафия не спит, а мирные жители, к сожалению, спят. Кто-то из них по разным причинам утром уже не проснется. После мафии в дело вступает комиссар Каттани, который должен вычислить мафиози и шериф, который должен его убить. Если вычислить не удается, шериф по ошибке выносит мирного жителя. С утра весь город встает и начинает обсуждать происшедшее. Мирные жители и Каттани не знают, кто мафия, а мафия не знает, кто Каттани, поэтому все начинают нервничать и решают кого-нибудь замочить.

Представители Коза-Ностры в масках мирных жителей должны повернуть дело так, чтобы "кем-нибудь" оказался простой гражданин, и при этом не выдать себя. Граждане должны разглядеть мафию под масками и потихоньку убить ее руками шерифа. Бывает, что граждане мочат комиссара, и тогда им становится плохо — ночью никто не стоит на страже их жизней. Выигрывает та сторона, которая первой вынесет противника.

Сайт игры:
www.cherdak.ru/mafia/.



Полезные наколки

Какой самый важный вопрос после "что делать"? Конечно же, "где взять и куда идти"! Список некоторых игровых серверов PBEM на территории нашего, так сказать, СНГ ты можешь посмотреть в табличке. Чтобы узнать о правилах игры через эти сервера, напиши письмо гейм-мастеру с указанием в поле **subject** слова **help**.

Советы по тактике, правила, типичный порядок регистрации можно найти по адресу ***ftp://ftp.rcom.spb.su/msdos/games*** (каталоги для VGA Planets и Adventure Kings).

Для Galaxy и Galaxy Plus рекомендую использовать клиент Дмитрия Гуртяка. Для его получения надо отослать письмо следующего вида:



ПИСЬМО-ЗАПРОС ПРОГРАММЫ-КЛИЕНТА ДЛЯ 386+
Subject: **GALAXY PLUS**
To: ***galaxy@pbem.msk.su***
From: **твой@почтовый.адрес**
CLIENT

И еще можешь поглядеть полезные и интересные виртуальные газеты по PBEM — они приведены на табличке.



Игровые сервера PBEM

Адрес сервера	Гейм-мастер	Игра
galaxy@pbem.msk.su	*gm@pbem.msk.su*	GALAXY PLUS
galaxy@pbem.donetsk.ua	*gm@pbem.donetsk.ua*	GALAXY
atlantis@pbem.donetsk.ua	*gm@pbem.donetsk.ua*	Atlantis v1.2
atl2@pbem.donetsk.ua	*gm@pbem.donetsk.ua*	Atlantis v1.2
judday2@pbem.donetsk.ua	*gm@pbem.donetsk.ua*	Judjement Day
judday3@pbem.donetsk.ua	*gm@pbem.donetsk.ua*	Judjement Day
pbem@spopov.msk.ru	*gm@spopov.msk.ru*	Down Economy
pbem@spopov.msk.ru	*gm@spopov.msk.ru*	VGA Planets
advking@sargona-1.spb.ru	*gm@sargona.spb.ru*	Adventure Kings
galaxy@sargona-11.spb.ru	*gm@sargona-11.spb.ru*	Dragon's Galaxy



Виртуальные газеты PBEM

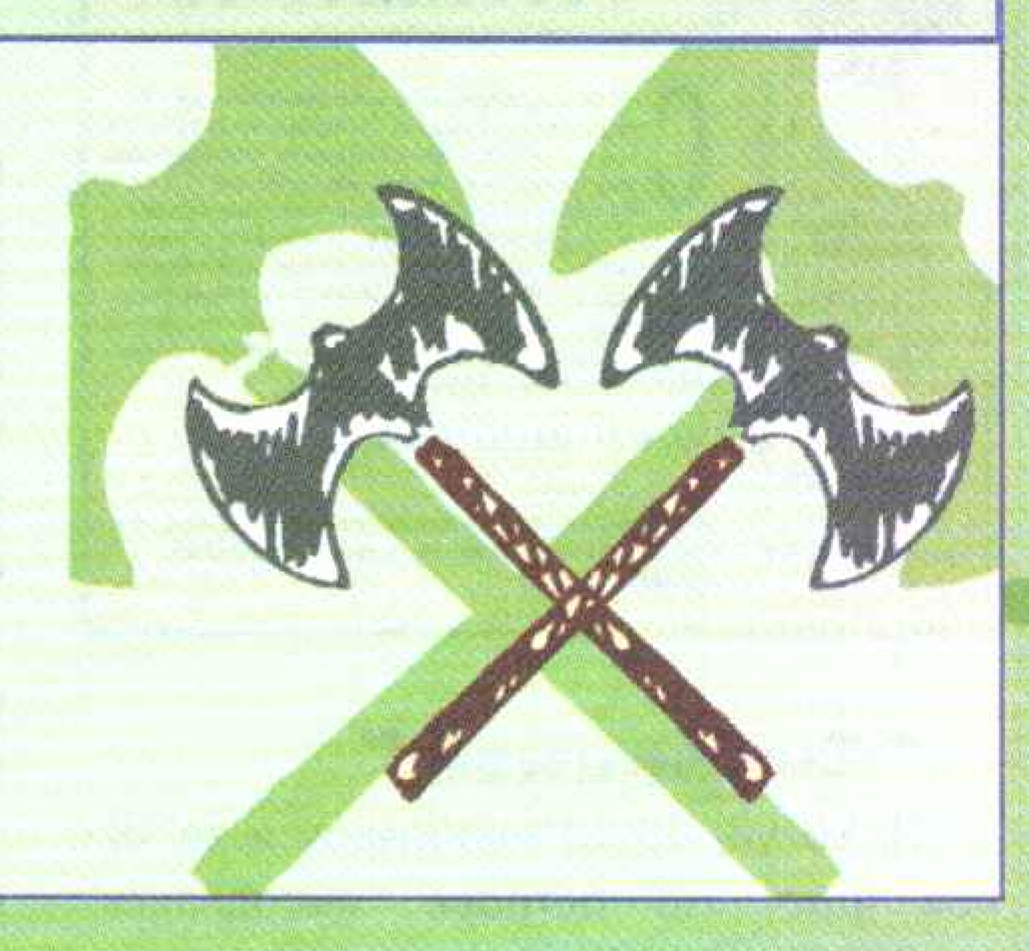
Название	Игра	Архив
Galaxy Times	Galaxy PLUS	*tp.techno.ru,xray.sai.msu.su,ftp.ccc.uz*
Rainbow Hole	Galaxy PLUS	*ftp.techno.ru,xray.sai.msu.su*
Galaxy News	Galaxy	*xray.sai.msu.su*
OVERKILL	Judgement Day	*xray.sai.msu.su*
Голос Сарумана	Atlantis	*xray.sai.msu.su*

Как принять участие в игре?

Приблизительно раз в неделю гейм-мастер помещает сообщение о наборе игроков в новую партию. Как правило, регистрация сводится к посланию заявки гейм-мастеру по типовому образцу в объявлении. Регистрацию можно считать успешной после получения подтверждения с сервера.

Перед началом игры внимательно ознакомься с правилами и стандартом приказов и поступающих отчетов на сайте игры. Настоятельно рекомендую использовать клиенты и читать газеты, выходящие по данной игре. Перед началом игры в GALAXY PLUS особо рекомендую прочитать руководство на *http://pfo.nstu.nsk.su*.

Ну, вот вроде и все. Ответ на поставленный мной же вопрос ты получил. Желаю удачи! ■



Shadow Dweller
Shadow.Dweller@p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

Творец миров

Часть 2

В прошлом номере я рассказал вам о FRUA, FRUA-сцене и наиболее полезных для работы с этой программой утилитах (то, что является наиболее важным, ты можешь найти по адресу *www.crpg.orc.ru/links.htm*). Но никакие хакеры и никакие художники ничего не значили бы, если бы их труд не был бы затребован не менее талантливыми людьми, которые создают игровые модули. Это — плоть и кровь любого конструктора, не было бы их — он бы никому не потребовался. И данная статья посвящена именно им.

FRUA-модулей целое море, несколько сотен. Хакнутые и нет, содержащие массу импортированной графики и совершенно "ванильные", фэнтезийные и футуристические, hack'n'slash и ориентированные на сюжет и взаимоотношение персонажей — на *www.readynet.net* можно найти любые игры. Как нигде более, на FRUA-сцене проявляется авторский индивидуализм, поэтому поиск игры обычно адекватен поиску "чего-нибудь еще того же автора". В этой статье применяется тот же подход.

Harri Polsa

www.netti.fi/~hypolsa/
hypolsa@netti.fi

As Seen Through The Eyes Of Jade

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/a/astteoja.zip

С этим модулем — вернее, трилогией в одном архиве — Харри дебютировал на FRUA-сцене, мгновенно став культовым автором. В ней присутствует все, что сделало его стиль уникальным: сильные и оригинальные сюжеты, интересные и запомина-

ющиеся персонажи-преролледы с акцентом на их внутрипартийные взаимоотношения, драматичность и отрицание всех черт так называемого "героического фэнтези". Главной героиней является происходящая из научно-фантастического мира Jade — слегка шизанутая наемница со склонностью к немотивированной жестокости, к тому же убежденная лесбиянка. Сопровождают ее на протяжении трилогии не менее колоритные личности: от фригидной эльфийки-убийцы Аранди до доброго жреца Ротунда, не устающего возмущаться действиями своих спутников. Действие происходит в фэнтези-мире — когда писалась трилогия, еще не существовало всех чудесных хаков, которые теперь позволяют воссоздать во FRUA любой сеттинг, например, родной мир Джейд.



Первый из модулей, Glimpse of the Union, рассказывает о предотвращении Джейд и ее "товарищами" войны между людьми и темными эльфами, спровоцированной интригами вампира и некроманта. Во втором, We of the Night, Джейд противостоит всей мощи государственной религии империи людей, обвинившей ее в пособничестве темным эльфам, и в борьбе с ней заручается помощью могущественного вампира. Третья часть, The Eight Circle, повествует о поисках Джейд своей подруги, волшебницы Лиры — она наиболее драматичная и впечатляющая из всех. Несмотря на почти полное отсутствие хаков и небольшое количество "легально" импортированной графики, трилогия настоятельно рекомендуется всем, кто предпочитает сюжетно- и персонажно-ориентированные РПГ "рубиловке".

When Solitude Remains

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/w/wsr.zip

Второй и последний *fantasy-модуль* Харри повествует о приключениях друзей Джейд после того, как она оставила их мир в конце The Eight Circle. Главной героиней является Лира, у которой после We of the Night остался небольшой должок перед вампиром Вендиекаром, настолько крутым, что в другом мире он является богом. И теперь настало время этот должок вернуть — Вендиекар желает, чтобы волшебница, получившая от него могущество, отправилась в его мир и помогла ему возвыситься над другими богами. Модуль переполнен хаками и новой графикой (из негативного следует отметить совершенно нечитабельный шрифт — беда многих модулей, но этого особенно). Тем не менее, WSR — не лучший модуль Харри, в нем слишком много мелодраматичности и викканского морализма.





Florine Incident

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/f/florinei.zip

Изначально этот модуль должен был быть простым полигоном для отладки хаков в работе над легендарным G.P.C.P., речь о котором пойдет ниже. Но он обрел собственную жизнь и популярность. Это — пока единственная попытка Харри сделать стандартный "героический" модуль под "безымянных" (т. е. созданных игроком) персонажей, оказавшаяся довольно успешной. Действие происходит в родном мире Джейд (которая иногда появляется в этом приключении) и представляет собой крепкий hack'n'slash — вернее, aim'n'shoot — с неплохим сюжетом. Единственный недостаток — модуль довольно короток.



G.P.C.P.

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/g/gpcp1.zip
ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/g/gpcp2.zip
ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/patches/x_gpcp1.zip
ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/patches/x_gpcp2.zip

Можно без преувеличения сказать, что G.P.C.P. — самый выдающийся модуль для FRUA из когда-либо выпущенных. Это эпическая история интриг и заговоров, развернутая на объемах двух (!) модулей, каждый из которых содержит несколько десятков "подземелий". Уже известная вам Джейд выступает в роли главной героини, и ее ненормальность здесь проявляется во всей роскошной полноте. Нелюбимая дочь бывшего и сестра нынешнего владыки галактической Империи, а по совместительству шеф одной из многочисленных секретных спецслужб, она оказывается в сердце правительственного заговора в духе X-Files. Передать сюжет на этих страницах невозможно, в это надо играть — но гарантирую, что он будет держать вас в напряжении от вступления и до последних кадров финальной интерлюдии. Харри использует и все достижения FRUA-хакеров — пожалуй, нет ни одного элемента стандартного движка, который не был бы изменен (собственно, перенос FRUA в космос без этого просто невозможен). Для любителей "клубнички" имеется и изрядное количество весьма откровенных сцен лесбийской любви, хотя для их появления нужно установить х-патчи.

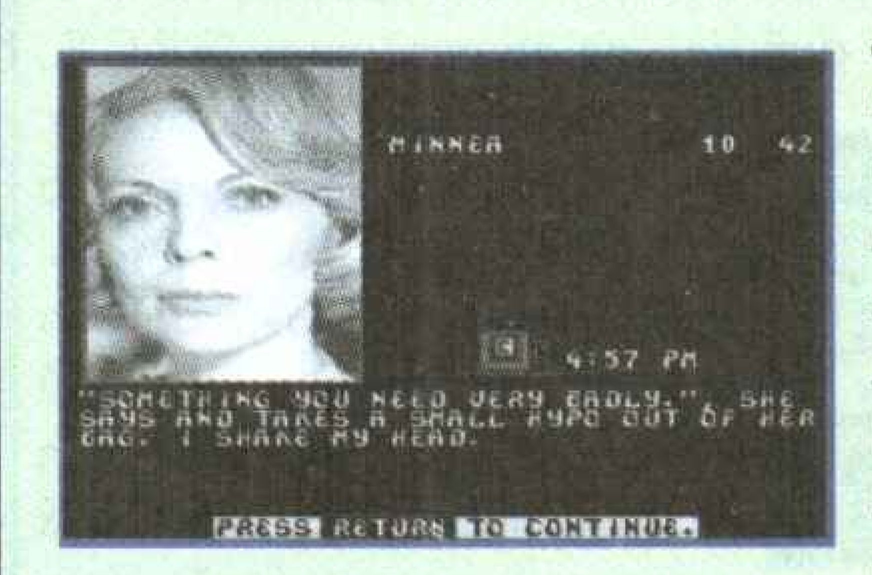


Fury

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/f/fury1.zip
ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/f/fury2.zip

Культовый сиквел G.P.C.P. изрядно отличается от своего предшественника. Если G.P.C.P., при всей его новизне, остался в рамках типичной character-based RPG, то Fury — это ничем не ограниченный полет авторской фантазии. Формально этот модуль скорее относится к "квестам": в нем нет

ни сражений (вообще), ни какого-либо использования статистик персонажей, да и сами персонажи постоянно меняются, что во FRUA было доселе невиданным явлением. Fury занимает только один модуль, он разделен на два архива просто для удобства скачивания. Это наглядно иллюстрирует развитие мощностей FRUA-дизайнеров — от 3 модулей в одном архиве (ASTTEOJA) к одному модулю в двух... Еще одно новшество Fury: модуль выполнен полностью в черно-белой палитре. На ее мрачном фоне Jade и несколько ее подруг ищут ответы на некоторые вопросы, оставшиеся после GPCP. И на свою голову находят их...



James Rand

www.cs.pdx.edu/~jrand/
psu19861@odin.cc.pdx.edu

Hellbound: The Blood War

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/b/bloodwar.zip

Имя Джеймса Ранда приходит в голову вторым после имени Харри Полсы, когда речь заходит о модулях с акцентом на сюжеты и взаимоотношения персонажей. Но если Харри привлекает скорее мелодрама и НФ-миры, то Джеймс является приверженцем dark fantasy и horror. Его второй, весьма амбициозный, модуль основан на мире Planescape и является "экранизацией" официального одноименного приключения от TSR. Джеймс, однако, подошел к созданию креативно: партия состоит из весьма интересных и несхожих преролледов, и взаимоотношения между ними играют немалую роль в модуле, хотя и не доходят до уровня его более поздних игр или модулей Харри.



Тем не менее, Hellbound расположен где-то посередине между "heroic fantasy" и character-based RPG, с немалым креном в сторону последней. Джеймс использует стандартные для Planescape-модулей хаки и описывает мрачный, брутальный мир Кровавой Войны, в которую интригами демонических юголотов оказываются втянуты герои.

Blood and Tears

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/t/tears.zip

Этот чрезвычайно интересный модуль является олицетворением dark fantasy и антигероизма на FRUA-сцене. Здесь Джеймса явно вдохновляло творчество Майкла Муркока, вернее, его "Сага об Эльрике из Мельнибонэ". И сюжет, и эстетика произведения близки к мурковским. Blood and Tears — это кровавая и зловещая история всепоглощающей жажды возмездия. Принц Алукард, обвиненный в убийстве своего отца-короля (вероятнее всего, заслуженно) и приговоренный к смерти, бежит из-под стражи благодаря помощи злой волшебницы и начинает крестовый поход против своей страны и своего народа. Ради мести он заключит пакт с силами Зла и принесет в жертву свою любовь. Чего же он добьется этим?



Один из самых трагичных FRUA-модулей. Очень рекомендуется.

Secret Nocturnes

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/n/nocturne.zip

Действие очередного депрессивного и мрачного модуля, вышедшего из-под пера Джеймса совсем недавно, происходит в TSRовском мире Ravenloft. От него, впрочем, остался лишь общий дух кошмара и обреченности, так как драма развивается в домене, придуманном самим Джеймсом. Некромант Джеймс Бельмонт, обладающий уникальным даром свободно путешествовать из домена в домен (большая роскошь в Равенлофте!), рассказывает о том единственном случае, когда ужас и трагедия мрачного мира Ravenloft затронули непосредственно его самого. Это случилось в домене Ravenwood...



Приключение использует стандартный набор хаков, предназначенных в первую очередь для создания нужной атмосферы (стоит отметить великолепную музыку из SSI'евского Ravenloft: Strahd's Possession). Как и в Blood and Tears, здорово взломана магия — у Бельмонта имеется широкий арсенал чисто некромантских заклинаний типа Hold Undead и Locate Remains, а вместо банальных "свитков мага с 3 заклинаниями" он находит книги типа "De Nigromancia" и "Necronomicon". Но в первую очередь, конечно, надо отметить великолепную проработанность персонажа Бельмонта и основных NPC и трагичный и зловещий сюжет. Последний поначалу кажется банальной любовной историей, ведущей к предсказуемо несчастной развязке, но концовка вносит в эту любовную историю извращенный, жестокий поворот.

Nol Drek

http://members.xoom.com/Nol_Drek/
hays@usit.net

Khin-Oin: The Wasting Tower

http://members.xoom.com/Nol_Drek/modules/khin-oin.zip

Как и предыдущий автор, Нол является поклонником мира Planescape, и Khin-Oin, его дебют, является первой удачной попыткой переноса этой вселенной на платформу FRUA. Модуль содержит немало хаков, в том числе три новых расы — козлокентавры бариауры, гуманоидные гитцераи и демоноватые тифлинги, теперь наверняка всем знакомые после интерплеевского Torment. Как и в Hellbound, героям предстоит сразиться с юголотами — на сей раз у них следует отобрать невероятно злое оружие чрезвычайной разрушительной силы, применение которого одной из сторон может закончить Кровавую Войну, развязав победителям руки для атаки на Верхние Планы бытия. Не поверите, но это оружие — обыкновенная пушка. Сюжет игры — довольно банальная рубиловка, но ближе к концу междоусобица юголотов вносит в него приятное разнообразие.



Queen of the Demonweb Pits

http://members.xoom.com/Nol_Drek/modules/queen.zip

"Экранизация" легендарной старинной серии настольных AD&D-приключений, сделанная Нолом, является одной из самых глобальных и эпичных "рубиловок" на FRUA-сцене. Игра объединяет четыре оригинальных модуля — D1 Descent into the Depths of Earth, D2 Shrine of the Kuo-Toa, D3 Vault of the Drow и собственно Q1 Queen of the Demonweb Pits (а всего в серию входят семь — перечисленные приключения предваряются трилогией G*, объединенной общим названием Against the Giants). Действительно, побоищ в игре хватит и на семь настольных приключений. Партия героев начинает изучение подземного мира Underdark с города глубинных гномов-свирфнеблинов, расправляется со святилищем злобных рыбо-людей куо-тоа, ввязывается в интриги благородных Домов подземного города темных эльфов, и, наконец, проникает на Внешние Планы мультивселенной, чтобы положить конец козням дровийской богини пауков Ллот. Особенно хороша часть Vault of the Drow — как борьба между различными Домами, так и сам город с его бесчисленными борделями и наркотическими притонами. Сюжет, к сожалению, весьма примитивен, и практически все живое рассматривается только с точки зрения пускания на экспу, но это беда не Нола, а авторов оригинальных приключений — все ранние модули TSR отличались крайней примитивностью и "ура-героизмом". Если же ты хочешь почувствовать крутизну своих персонажей и сразиться с морем всяческой живности от дроу до демонов всех 6 типов, этот модуль для тебя.



Dead Gods

http://members.xoom.com/Nol_Drek/modules/deadgods.zip

Этот модуль вновь посвящен миру Planescape, на этот раз основан на одноименном приключении TSR. Зловещие новости разносятся по мультивселенной — кто-то убивает ее богов. Партия молодых авантюристов из славного города Сигил оказывается втянута в, мягко говоря, заварушку, в которой один из легендарных злодеев AD&D возвращается к жизни. Им предстоит путешествовать по мировому древу Иггдрасиль и по неповторимым улицам Сигила, вступить в одну из фракций мультивселенной и узнать утерянную тайну слов, способных убить бога, странствовать по безднам Нижних Планов и даже посетить Vault of the Drow из предыдущего модуля. Надо отметить, однако, что реализация сюжета оставляет желать лучшего — модуль развивается довольно непонятно и неестественно, его слишком немногочисленные события растянуты на слишком большой объем игры.



Зато техническая реализация Dead Gods великолепна и значительно превосходит Khin-Oin. В частности, вся графика в игре передана так называемыми "midpics" — картинками разрешения 120x120 вместо стандартных 88x88; кроме того, неоднократно меняется цветовая палитра интерфейса.

Ben Sanderfer

sanderfer: bensand@freewwweb.com

Night of the Basilisks

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/b/basilisk.zip

В качестве передышки от экзотических character-based модулей и мрачных миров dark fantasy и еще более необычных для FRUA жанров, здесь мы имеем крепкий, качественный heroic fantasy-модуль в стиле типичных игр "золотой коробки".

Действие происходит в Forgotten Realms в городе Вестгейт, с которым связан роман "Лазурные Оковы" (по мотивам коего была написана игра Curse of the Azure Bonds). Действительно, Night of the Basilisks по-

заимствовал от Curse of the Azure Bonds немало: как основную идею некой злой организации, магическим способом порабощающей героев и заставляющей их уничтожать ее конкурентов, так и конкретные реалии Вестгейта — например, гильдию убийц, называемую Огненные Клинки. Герой, понятное дело, — это ты, и тебе предстоит пролить ради твоих поработителей немало крови, пока, наконец, ты не найдешь способ пролить и их собственную.

Неплохой представитель heroic fantasy.

Dark Alliances

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/a/alliance.zip

Последний и весьма популярный модуль Бена. Очередная напасть свалилась на многострадальных жителей Forgotten Realms, имевших глупость поселиться по берегам Лунного Моря: под знаком появившейся в небе второй — красной — луны зашевелились монстры и амбициозные вояки Жентил-Кипа. Партия авантюристов в стиле легендарного первого голдбокса Pool of Radiance будет выполнять разнообразные задания правителей города New Hlontar и понемногу приблизится к разгадке тайн, стоящих за этими изменениями. Что означает вторая луна и имеет ли к этому отношение пророчество о воскрешении убитого бога Бэйна, причинившего жителям Лунного Моря столько неприятностей? Обитатели Торила и, разумеется, Эльмонстр (как же без него?) ждут ответа, и найти его предстоит тебе.

Narsham

http://members.aol.com/narsham/
Narsham@aol.com

The Devil You Know

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/t/thedevil.zip

Наршам более известен своим руководством проектом DrowUA (не имеющая аналогов по грандиозности попытка перенести на FRUA мир Underdark, которая, увы, не дала результатов, но подарила нам массу великолепной графики и удивительных открытий в области хаков) и как бывший главред UANL. Тем не менее, его модуль The Devil You Know, увидевший свет еще на заре FRUA-хакерства, является культовым. Тогда, в 95-96 годах, использование новых стен и задников для сражений были еще удивительной новинкой. К тому же The Devil был одним из первых модулей с персонажами-преролледами и их взаимоотношениями.



Сейчас, конечно, эта игра уже никого не удивит ни хаками, ни взаимоотношениями персонажей, но как эпическое приключение антигероев на службе дьявола она по-прежнему невероятно интересна. Пятеро "героев" различной степени аморальности — от тупого варвара, просто наслаждающегося резней, до полулича, застрявшего между жизнью и не-жизнью и стремящегося наконец завершить или обратить свою трансформацию, — заключают пакт с Асмодеем, повелителем Девяти Кругов Ада. В обмен на его помощь они обязуются служить ему десять лет. В шкуре этих персонажей вам предстоит встретить легендарного лича Вечну и почти всех Архидьяволов и Герцогов Ада, сразиться с дьяволами, демонами и просто людьми и, наконец, разоблачить заговор против Асмодея — для чего он, собственно, вас и собирается использовать. Особенно интересен NPC-pit fiend, личный представитель Повелителя Ада, который сопровождает вас во всех перипетиях сюжета. Замечу, что модуль сделан по Внешним Планам первой редакции, а не по Planescape, что делает его особенно ценным источником редкодоступной информации о старой AD&D'шной космогонии.

John Rudy

http://dmex.com/~john/ua/
mailto:pccjohnr@aol.com

The Guild

http://dmex.com/~john/ua/files/files/guildse.zip

Действие этого необычного модуля происходит в мире, настолько пропитанном магией, что Гильдии Волшебников являются фактически держателями власти и напоминают мафию в наиболее криминализованных государствах типа России. Странный маг появился в твоем городе, и он явно стремится узурпировать власть старого Гилдмастера. Последний, не зная, кому можно доверять, обращается за помощью к группе молодых учеников — то есть к твоей партии. Довольно интересный сюжет и оригинальная тонкость геймплея, вызванная тем, что все герои должны быть как минимум мультиклассовыми магами. В свое время этот модуль был очень новаторским в области хаков, а некоторое время назад увидело свет его "специальное издание", эксплуатирующее последние открытия FRUA-хакеров. Лично я, впрочем, особого восторга от этой игры никогда не испытывал, но в целом на FRUA-сцене она пользуется огромной популярностью.

Другие авторы

Dominus Aurorae

allurian@mail1.nai.net

Magic of the Savage Frontier

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/s/savmagic.zip

Этот амбициозный модуль ставил своей целью стать продолжением SSI'евской дилогии голдбоксов — Gateway to... и Treasures of Savage Frontier. Сложно сказать, насколько он преуспел, но, взятый сам по себе, он является весьма интересным и качественным goldbox-style приключением, использующим немало приемов из перечисленных игр. Счастливчики, имевшие удовольствие играть в WN, узнают его эпизоды и в этом модуле — так, дизайн собственно Невервинтера и городка Порт-Ласт взяты именно оттуда. В целом нельзя сказать, что модуль является выдающимся, но он вполне интересен в своей области.



Ray Dyer

http://members.xoom.com/chaderick/
maz137@psu.edu

The Realm

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/g/game.zip*

Здесь мы имеем дело уже не с модулем, а с серией, причем серией феноменальной — уже сейчас ее автор написал более дюжины приключений, действие которых происходит в его мире The Realm, и новые игры выходят практически ежемесячно. А всего их запланировано около сорока (!!!). Модули эти различны по уровням и по замыслу автора и разбиты на четыре кампании, каждая из которых на протяжении десятка модулей проводит персонажей от первоуровневых салаг до крутых истребителей драконов. Нумерация модулей произведена по настолько непонятному принципу, что автору пришлось даже написать отдельный "модуль" (Game00, Introduction), в котором показывается, где происходят те или иные gameXX и в каком порядке в них следует играть.

Практически все модули серии являются "экранизациями" ранних модулей AD&D конца 70-х — начала 80-х, поэтому сюжеты большинства из них оставляют желать много лучшего, да и битвы в большинстве своем довольно скучны, являясь по сути мясорубками накатывающих одна за другой волн орков или людей-ящеров. Количество, конечно, не могло не сказаться на качестве. Стремление сохранить верность оригиналам во всем также чрезмерно: нередко для выполнения какой-нибудь вещи, которую совершенно невозможно эмулировать средствами самой FRUA, автор рекомендует записаться, выйти из игры и запустить программу-трейнер, которая внесет в сейв необходимые ему изменения. Графика по возможности также взята из оригинальных приключений (где она представляет собой черно-белые рисунки) и раскрашена вручную; результат выглядит не лучшим образом. "Погружению" в игровой мир это, конечно, способствует мало. :-(Однако любителям прямолинейного hack'n'slash такой обширный полигон для их талантов просто обязан понравиться. Мне же наиболее симпатичен Game06 The Veiled Society — модуль о раскрытии заговора гильдии убийц в городе, поделенном между тремя враждующими благородными Домами. Нелинейный сюжет и интеллектуальный геймплей являются приятным исключением среди игр серии.

Starrbolt

www.grey-company.org/Starrbolt/index.htm
starrbolt@aol.com
starrbolt@grey-company.org

Challenge of the Grey Company

ftp://www.readynet.net/frua/frua/pc/modules/g/grey.zip

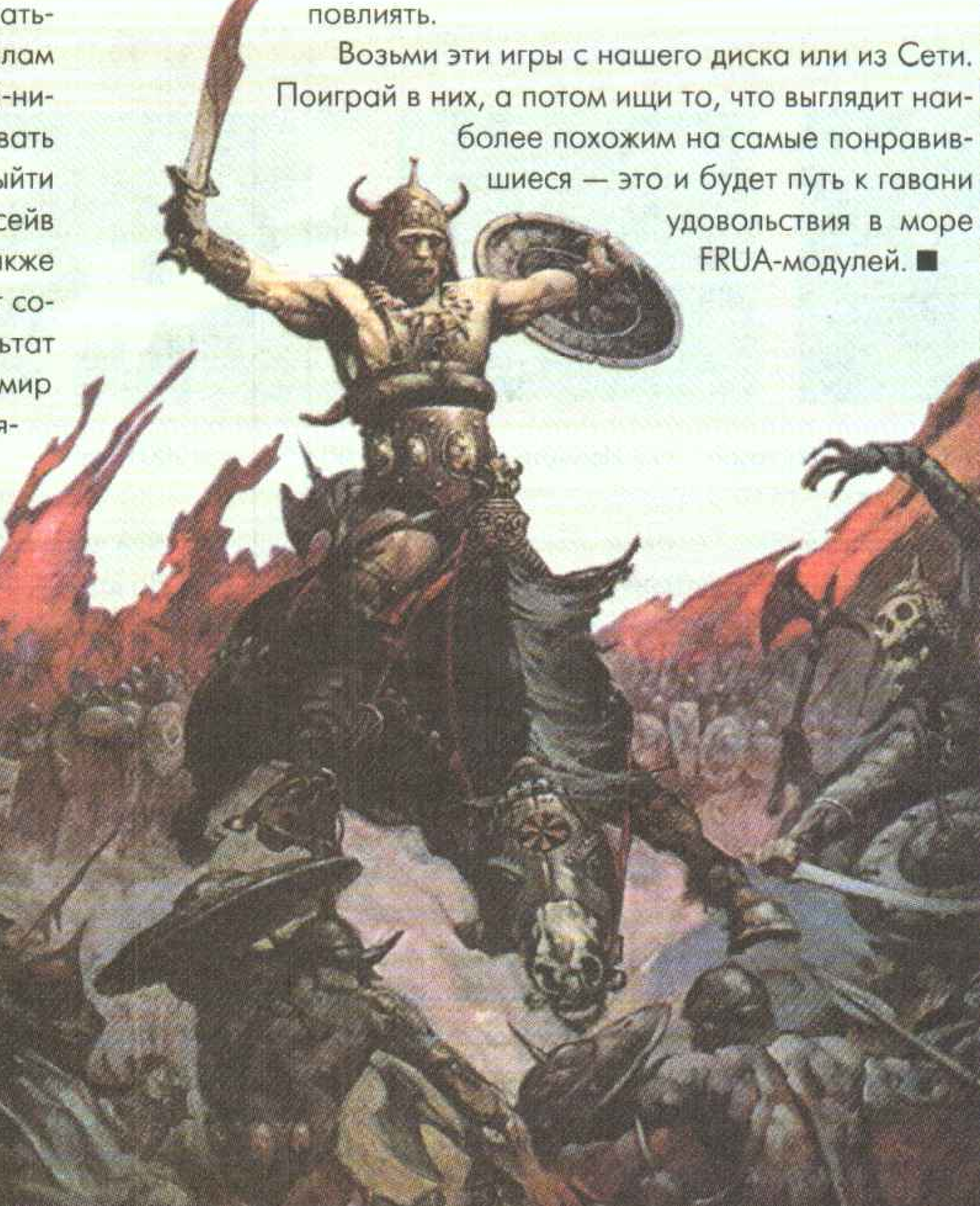
Весьма необычный модуль, хотя и сделанный в Forgotten Realms в типичном Goldbox-style. Дело в том, что действие большей части модуля происходит в городе Невервинтере и его окрестностях — месте действия легендарной многопользовательской РПГ Neverwinter Nights на America Online, закрытой в 1997 году. Мало того, что дизайн зон совпадает с NWN и от него наворачиваются слезы на глаза у всех, кто играл в эту потрясающую игру, но и большинство NPC в игре имеют реальных прототипов из NWN — в основном персонажей из эльфийской гильдии ("клана", как их теперь принято называть) Grey Company, в которую входил и персонаж Старрболта. Присутствуют даже приколы из оригинального NWN, типа выскакивающих из канализации Невервинтера (известный полигон для PK) "evil adventurers". Тем не менее, Challenge — это ни в коем случае не пародия для "посвященных", это полноценный модуль с очень интересным сюжетом о войне эльфов и дроу и некоторыми уникальными особенностями геймплея. В частности, в большинстве битв на стороне партии присутствует изрядное количество дружественных NPC. Мало того, нередко успех в схватке зависит именно от них, а вы даже не можете их контролировать.

Это вносит дополнительный элемент неожиданности и интереса в игру. В общем, Challenge — один из лучших goldbox-style heroic fantasy приключений на FRUA-сцене, и если вам по вкусу такой жанр, ни в коем случае не пропустите этот модуль.

* * *

Это, конечно, далеко не все. Многие хорошие модули я пропустил, о многих и вовсе не знаю. Местами я был пристрастен — к поклонникам "героического" hack'n'slash меня никак нельзя отнести, и на подборку это не могло не повлиять.

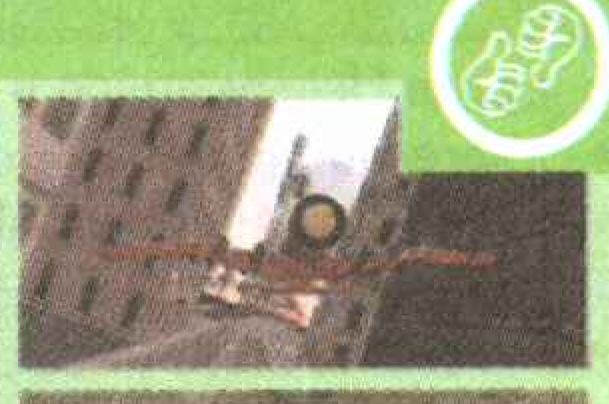
Возьми эти игры с нашего диска или из Сети. Поиграй в них, а потом ищи то, что выглядит наиболее похожим на самые понравившиеся — это и будет путь к гавани удовольствия в море FRUA-модулей. ■



В оформлении статьи использовались фрагменты иллюстраций дружно любимого всей редколлегией художника Френка Фразетты.

В РАЗРАБОТКЕ

Crimson Skies


Кто: Zipper Interactive / Microsof t* **Что:** Симулятор * **Когда:** Летом 2000 года

В основе > Вселенная Crimson Skies позаимствована из одноименной настольной игры. Здесь времена Великой Депрессии закончились для США гражданской войной, разорвавшей страну на множество враждующих клочков. Железные дороги и автомагистрали утратили свою ценность, так как вели через враждебные границы, и единственным реальным видом транспорта стал воздушный. Пираты. Милиция. Транспортные пути и ограбления. Добро пожаловать в крылатую Америку тридцатых годов.

Как играть > Это будет симулятор вымышленных летательных аппаратов с ветвящимся сюжетом. Игроку выпадет роль главаря шайки лихих пиратов, так что к крутым налетам на грузовые дирижабли и зарубам с милицией прибавится менеджмент принадлежащих банде самолетов и трата награбленного.

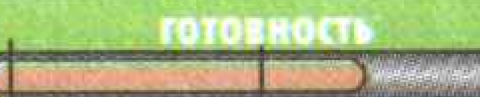
Чем цепляет > Детализированная вселенная, плюс воздушные бои, плюс возня с самолетиками и оружием, плюс завернутый сюжет этим и цепляет.

Как выглядит > Судя по шотам, на твердую четверку. У Microsoft же есть проверенный временем симуляторный движок.

Что еще > Говорю вам, ЭТИ странные самолеты не могут летать!

Будем ждать? Да она и сама выйдет...

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Homeworld: Cataclysm





Кто: Dog Studious / Sierra / Havas * **Что:** 3D космическая RTS * **Когда:** Лето 2000

В основе > Небольшая компания Barking Dog Studios, уже давно дружащая с разработчиками Homeworld Relic Entertainment и имеющая лицензию на создание игры в той же вселенной, правда, без внесения радикальных изменений.

Как играть > Равно так же, как и в Homeworld. Homeworld: Cataclysm — нечто среднее между адд-оном и сиквелом: появится полдюжины новых юнитов, будет сделан fog of war, слегка усовершенствуется AI — в общем, игра Homeworld будет доработана и выпущена в новом, улучшенном виде. Согласно обещаниям. Очевидно, сюжетную линию доработают.

Чем цепляет > Тем же, чем и Homeworld. Если же ты не знаешь, что такое Homeworld, то посмотри в обязательном порядке — хотя бы для общего образования. Хитовая эпическая космическая стратегия, трехмерная по самое не балуйся — это если ты все же не хочешь верить совету просто так.

Как выглядит > Точно так же.

Что еще > Пожалуй, не только доработки имеют место. Скажем, в Cataclysm появится новый тип ресурсов. Новая биомеханическая раса, воплощающая абсолютное местное зло. То есть Cataclysm — это не адд-он, не сиквел и не Homeworld 1.1. Это чуть-чуть больше Homeworld'а в коробке таких же размеров.

Будем ждать? Фанаты и любители – будут!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Dungeon Siege







Кто: Gas Powered Games / Microsoft * **Что:** Изометрическая RPG/RTS * **Когда:** 2001 год

В основе > В основе, прежде всего, человеческая жадность. Проект Dungeon Siege хоть и вызывает бурное слюноотделение у любого нормального игрока, но у этого же игрока, задавшегося философскими вопросами, вызовет более прохладные чувства. Идея прозрачна и не скрывается авторами: убить Diablo не удалось. Давайте теперь называть это "сделать новый Diablo". Click'n'play, графичку посимпатичней — уже, конечно, не изометрию; так как откровенным клонам явно не светит народная любовь и звание хита — скрестим это дело со стратегией. Нехитрая затея.

Как играть > Как уже было сказано, возьмем Diablo, добавим RTS. От RTS взят в первую очередь интерфейс — то есть он и в Diablo был, по-хорошему, rts'овским, но в Dungeon Siege предстоит решать такую задачу как управление партией — методы будут тоже позаимствованы из RTS. Представь себе, что каждый юнит Warcraft — это ролевой персонаж, — вот тебе вся интрига. Выделение группы рамкой, атака по левой кнопке. Основная идея — привлечь к RPG не-RPG'шников простым интерфейсом. Кроме того, обещают, скажем, возможность настроить автоматический healing внутри партии. Это хорошо.

Чем цепляет > Во-первых, просто Диаблой на десятерых. Diablo вечен. Во-вторых, очень клевая фишка — отсутствие выбора класса при старте. Все полностью определяется твоими действиями по ходу игры. Получил за левел скилл-поинты, распределил по желанию, сместил персонажа в соответствующую сторону. Про влияние диалогов и вообще фактического морального облика на теоретический не говорят ничего. А хотелось бы.
В-третьих, может оказаться очень симпатичный движок: предстоит все время прыгать нырять из подземелий на поверхность и обратно, и переход будет без дозагрузок. Пол становится все более прозрачным вплоть по перехода на первый подземный этаж. Приятно.

Как выглядит > Симпатично. Полигоны дорастают до давно достигнутой изометрией гладкости и "безупречности".

Что еще > Не очень понятна система магии, не очень понятна система скиллов, есть надежда, что проектом руководит человек грамотный, поэтому результат будет играбельным. Потребность есть — фэнтезийными несложными в управлении большими и захватывающими играми рынок все еще не насыщен.

Будем ждать? А как же!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Tribes 2






Кто: Dynamix / Sierra / Havas * **Что:** Action * **Когда:** 2000 год

В основе > "Полностью онлайновая игра во вселенной Starsiege," — вот, пожалуй, наиболее точное описание первой части Tribes. Вторую можно охарактеризовать точно так же, внеся лишь одну поправку: теперь появилась одиночная игра, которая, правда, на фоне более чем впечатляющего мультиплеера, не выдерживает ни какой конкуренции. Зато хоть потренироваться можно.

Как играть > Симулятор сражений боевых роботов и прочей техники друг против дружки методом "стенка на стенка". Изюминка в том, что игра в основе своей командная, и гордому волку-одиночке здесь, скажем прямо, делать нечего — убьют и отчества не спросят. Играть надо группами по несколько юнитов разного типа, скажем, один тяжеловес, способный разнести все и вся, но медленный как черепаха, двое, прикрывающих его скаута с легкой броней и пулеметами, плюс один снайпер, дистанционно снимающий противников. Режимов игры несколько, и все, как нетрудно догадаться, мультиплеерные (одиночная игра — не более чем бот-матч, наподобие того, что есть в Unreal). Есть здесь и Capture the Flag, и аналог Team Fortress.

Чем цепляет > Динамичный процесс боя, великолепна передана атмосфера сражений на тяжелой технике. Своего "железного коня" можно самолично собрать с нуля, подобрать ему подходящую броню и оружие на свой вкус. Скажем, решил поиграть снайпером — собираешь легкую и быструю машину, присовокупляешь снайперскую пушку и отправляешься искать укромное местечко. Ежели желаешь просто забраться в кучу боя и выносить все что движется — нет проблем — тяжелая броня, плюс мортира, плюс хорошие батареи, и получается этакая неповоротливая машина смерти.

Как выглядит > Хороший 3D движок с правдоподобной (насколько это возможно в симуляторе боевых роботов) физикой и кучей спецэффектов. Особого упоминания заслуживают атмосферные эффекты, вроде разрядов молнии и ураганных вихрей.

Что еще > Гордость разработчиков — интеллектуальная система связи между игроками (ставка ведь, в первую очередь, делается на командную игру). При хорошей связи (то есть не в России) можно общаться голосом. А вообще обещают, что, скажем, если потребуется попросить помощи, достаточно будет нажать всего одну клавишу и игра сама определит, что именно случилось (поломка робота / кончились боеприпасы / испугался) и подаст соответствующий сигнал.

Будем ждать? **Ждать-то будем. А вот играть? На 28.800? Сомневаюсь...**

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Frogger 2



Кто: Interactive Studios / Hasbro Interactive * **Что:** Аркада * **Когда:** Сентябрь 2000

В основе > Аркады не умрут никогда. Этот постулат в очередной раз удалось доказать фирме Hasbro, выпустившей Frogger — простую и незамысловатую 3D аркадку. Теперь ждем вторую часть.

Как играть > Есть главный герой — лягушка. Может бегать, а может не бегать. Еще может прыгать. Если долго-долго прыгать, то допрыгаешь до следующего этапа. И так до конца игры.

Чем цепляет > Свободой действия. Можно просто гнать на всех парах, не заботясь о том, чтобы надлежащим образом вписаться в повороты (модель повреждений есть, но она практически никак себя не проявляет), а можно устроить большую кучу в надежде, что половина соперников в ней навсегда и останется.

Как выглядит > Простенько, но со вкусом. Полигоны не торчат, вода прозрачная, противники и главный герой почти что не угловатые.

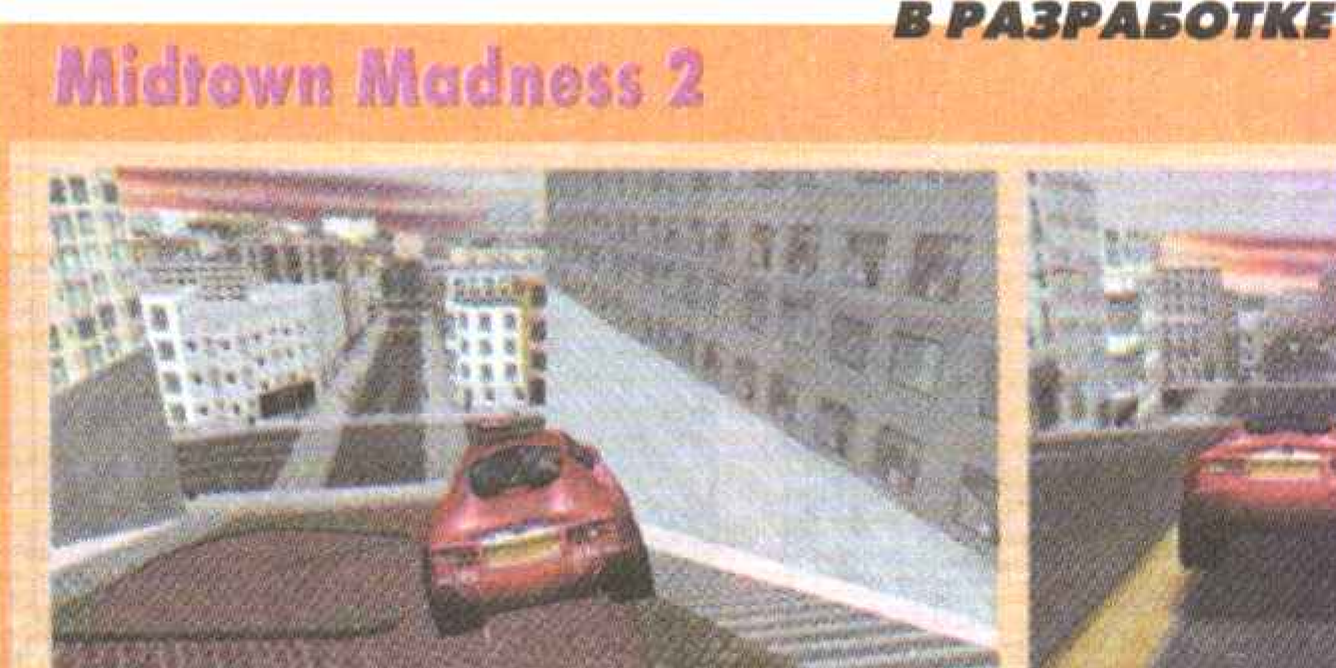
Что еще > Во второй части обещают добавить нового персонажа: тоже лягушку, но на этот раз женского пола. Типа для извращенцев: наш ответ Ларе Крофт. Восемь новых уровней (вернее, их всего восемь, и все восемь новые). Мультиплеерные режимы Capture the Frog и Frog Match. К сожалению Frog Fortress нет...

Будем ждать? **Не знаю... Играть точно будем!**

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Midtown Madness 2




Кто: Angel Studios / Microsoft * **Что:** Гонки * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Продолжение суицидных гонок по картам реальных городов. Помесь Carmageddon и Need for Speed. От первого взяли ненависть к жителям, постройкам и машинам игроков, от второго — аркадную и нереалистичную модель гонок. Получилась игра без какого-либо смысла и сюжета (ну разве тянет на сюжет задание типа проехать из точки А в точку В?!), в которую просто интересно играть.

Как играть > Так же, как и в первой части. Выбираешь колесное средство передвижения и отправляешься таранить финишную ленточку.

Чем цепляет > Свободой действия. Можно просто гнать на всех парах, не заботясь о том, чтобы надлежащим образом вписаться в повороты (модель повреждений есть, но она практически никак себя не проявляет), а можно устроить большую кучу в надежде, что половина соперников в ней навсегда и останется.

Как выглядит > Слегка переработанный движок из первой части. Все спрайты, которые еще оставались, заменили на полигоны, других отличий нет.

Что еще > Богатый выбор средств передвижения, начиная от трехколесных инвалидок и заканчивая шестиколесными грузовиками. Список трасс пополнился Нью-Йорком, Сан-Франциско и т.п.

Будем ждать? **Какой русский не любит давить?**

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Icewind Dale





Кто: Black Isle Studios / Interplay / Virgin * **Что:** RPG * **Когда** Лето 2000 года

В основе > Black Isle, на волне популярности их последней RPG (для тех, кто не с нами, напоминаю — Baldur's Gate), захотелось еще больше славы и денег. Протерли разработчики глазки и узрели, что часть фэнтезийной вселенной Forgotten Realms, а если быть точнее, то мир Icewind Dale еще совсем не окучен любовью компьютерных игроков и вниманием прочих паблишеров. И решили они игру сделать, RPG, как это у них водится. Движок, чтобы долго не думать, взяли старый, из Baldur's Gate. Систему прокачки персонажей оттуда же — обычная D&D система. И совсем скоро снизойдут плоды их труда на наши головы.

Как играть > Чуть больше поединков и сражений, нежели в Baldur's Gate, на порядок меньше мест, где надо думать и отыгрывать роль, нежели в Planescape. Партия персонажей шляется по миру Icewind (который, надо сказать, раза в два поменьше карты первого BG) и выносит троллей, драконов и прочих D&D монстров. За всем этим кроется святая цель и тайна, которую игрок поймет из последней заставки.

Чем цепляет > Обещают сделать настоящий ролевой боевик а-ля Диабло. Боевик, в смысле количества монстров на квадратный дюйм карты. То есть чтобы не только хардкорным RPG'шникам был интерес играть, но чтобы и чайники смогли усидеть часок-другой. А под это и головоломки можно будет облегчить. К слову, персонажи передвигаются на 40 процентов быстрее своих собратьев из BG1. В общем, встречайте, фанаты, — первая Action RPG! Дай бог, чтоб и последняя...

Как выглядит > Baldur's Gate номер один. Чуть красивее и четче спрайты, местами анимация плавная. Заставки, опять же, отрендеренные, красивые и полно-цветные.

Что еще > Обещают добавить несколько нестандартных, доселе нигде и никем невиданных монстров из красной книги D&D. Правда, за счет NPC — последних будет значительно меньше, нежели в предыдущих играх. С другой стороны — кому они нужны в партии, где можно будет прокачать персонажей до 14-16 уровня (по D&D меркам это очень и очень круто)?

Будем ждать? После Planescape что-то не очень и хочется...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Ground Control






Кто: Massive Entertainment / Sierra Studios / Havas * **Что:** RTS * **Когда:** Лето 2000 года

В основе > Попытка сделать полный аналог C&C через пять лет после выхода оригинала. Суди сам — история практически та же. Далекое будущее, глобальная мега-транскорпорация, одержимая идеей мирового господства. Куча недовольных фанатиков, которых с течением времени становится все больше и больше. Ну и как следствие, война — глобальная и жестокая. Тебе не кажется, что все это мы уже где-то видели?

Как играть > Донельзя навороченная RTS. Возьми некоторые аспекты C&C, добавь аркадности и динамики Z, систему управления юнитами сделай практически как в Dark Colony (только учти, отдельными юнитами управлять нельзя — приказы отдаются только группам), и получишь отдаленное представление о новой разработке Massive Entertainment.

Чем цепляет > Не знаю, чем лично тебя цепляют все эти клонированные RTS, но... Ладно, нововведения есть, их не может не быть, иначе игра была бы полным... Собственно, юнитов по 10 штук с каждой стороны (скажем так, юнитов всего десять, каждого по две штуки, с разными моделями, чтобы создать эффект разнообразия), морских кораблей не предусмотрено, сражения ведутся на разных планетах, поэтому и карта местности от миссии к миссии разительно меняется. У юнитов есть слабые стороны, скажем, нельзя атаковать танк с фронта, а то получишь заряд в лоб, лучше сманеврировать и зайти с флангов.

Как выглядит > Полностью трехмерная стратегия. Ближайший аналог — Warzone 2100. То есть вид сверху, камера свободно вращается в любом направлении, а юниты, обстреливая друг друга, красиво фонтанируют цветными полигонами и прочими аппаратными эффектами новомодных 3D ускорителей.

Что еще > Оригинальный многопользовательский режим. Суть в том, что теперь ты можешь присоединиться к онлайновым баталиям в любой момент. При этом тебя, вместе с группой мощных юнитов, выкинут в произвольной точке карты. А дальше уже сам решай: либо базу отстраивать, либо стараться вынести противника тем, что дали. Каково, а? Есть, конечно, и стандартный мультиплеер, но кому он нужен? И все это удовольствие будет бесплатно доступно в онлайновой сети Sierra.

Будем ждать? Еще бы! Может объяснят в конце-концов "What is Matrix".

ГОТОВНОСТЬ



The Elder Scrolls 3: Morrowind









Кто: Bethesda Softworks * **Что:** RPG * **Когда:** Когда-нибудь

В конце марта этого года игровой Интернет потрясла сенсационная новость, состоящая всего из четырех скриншотов с комментариями. Четыре картинки и немного текста. Но эти картинки были скриншотами из The Elder Scrolls 3: Morrowind, а текст — первыми словами об игре на ее совершенно внезапно открывшемся официальном сайте. Шоты просто поражали воображение, а заявленные игровые возможности заставляли его рисовать еще более неправдоподобные картины. И воспринимать новость всерьез помогала, кроме, разумеется, стремления верить в лучшее, только мысль: "Если кому-то и суждено произвести переворот в жанре RPG, то это должны быть создатели революционного Daggerfall".

И, надо сказать, в случае с Morrowind для революции есть все предпосылки. Прежде всего, здесь принципиально отличающийся от всего ранее виденного в этом жанре подход к организации игрового сценария. Игра здесь не предлагает пройти себя — она сама будет подстраиваться под твой стиль прохождения. Ты можешь стать великим воином, идущим к своей, воинской священной цели, можешь — могущественным волшебником, создающим заклинание невиданной разрушительной силы, или скрытным вором, борющимся за положение в своей гильдии... В ответ на твои действия изменится персонаж, и эти же действия повлияют на геймплей. Поссорься с гильдией убийц, и однажды в темном переулке у тебя будет шанс получить заслуженный кинжал под ребра. Произведи на нее впечатление, и тебе, возможно, наоборот предложат стать членом гильдии...

Революционная предпосылка номер два — реализм и внимание к деталям. Но не тот ролевой реализм, что сто лет назад описан в правилах к "настолкам" и пересчитывается на катающихся где-то внутри твоего компа кубиках. Нет, реализм Morrowind — это осуществленный в лоб, посредством применения новейших технологий и благодаря таланту разработчиков реализм. Если здесь ты говоришь с человеком, смотри ему в лицо, так как благодаря скелетной анимации, детальному отображению мимики персонажей и высококачественным моделям внешний вид скажет тебе не меньше слов. Нечего даже и упоминать о том, что губы NPC движутся в такт словам, а глаза — меняют выражение и направление взгляда. Все вещи, которые ты видишь на персонаже, действительно ему принадлежат, и, разумеется, могут быть куплены, выменяны, украдены или сняты с его трупа.

Больше нет схематичного деления на "город" и "подземелья". Если ты находишься в городе, стоящем посреди пустыни, то это, как ни странно, именно город, с горожанами, их домами, лавками, зданиями гильдий, улицами, воротами, городскими стенами. А за их пределами начинается пустыня, по которой следует пилить неизвестно сколько времени до другого населенного пункта. Что поделаешь — реализм...

И не забудь взять NPC-проводника. У него-то есть новый AI, умеющий круто следовать заданному маршруту по пересеченной местности, а у тебя — нет. И какое-нибудь вьючное животное заведи. Здесь тебе не M&M — самому переть обширную инвентори несподручно, а зверушкин AI позволяет ей вполне исправно следовать к заданной цели, ей груз доверить можно. Особая гордость разработчиков — отображение погоды в Morrowind. Разумеется, с дождями, снегопадами, ветрами, грозами и ясным солнышком — никаких вопросов. Но дело-то в том, что это все в стихах! Погода тоже будет реально влиять на геймплей. Вон даже мужик-проводник на скриншоте от порыва ветра, наполовину состоящего из песка, бросил все свои проводницкие дела и стал заслонять лицо.

Об игре пока известно немного, но ясно, что Bethesda позиционирует ее как полноценную RPG, достойное продолжение серии. Уж наверняка на месте будет и фирменная навороченная система развития персонажа, и мир игры уж точно будет не как в Diablo, а попросторней, и поговорить будет с кем (большие города — много NPC)... А главное, современная, качественная RPG наконец-то получит реалистичный, детализованный мир! Не все же нам с устаревшими чудовищами вроде тех, что в M&M8, мучиться.

Будем ждать? Разумеется! Такого же еще не было! Дождаться бы только...

ГОТОВНОСТЬ

Аванс рулезов и саксов выдавали: Дениска Киселев (Frogger 2, Midtown Madness 2, Ground Control), Константин Инин (Dungeon Siege, Homeworld: Cataclysm, Tribes 2, Icewind Dale)

X X L Самогон (The Elder Scrolls 3: Morrowind, Crimson Skies)

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Airport Inc.

ВЕРДИКТ

Что: Менеджмент * **Кто:** Krisalis Software / Take 2 Interactive / Бука
На кого: Tycoon * **Сколько:** P200(P2-300), 32(64)Mb * **Вмногером:** Нет *
Объем: 1 CD

В основе > Симулятор постройки аэропорта с нуля со всеми сопутствующими. Ты чувствуешь в себе коммерческую жилку? Тогда дерзай.

Как играть > Интерфейс весьма схож с аналогичными симуляторами серии Tycoon. В начале игры тебе выделяется место в одном из крупных городов. Здесь, собственно, и будет располагаться твой аэропорт. Со временем он обрастет дополнительными ВПП, обустроит новые билетные кассы и залы ожидания, а в начала это всего лишь маленький домик

Rulez > Чувствуется, что разработчики уделили множество внимания мелким деталям: можно просто поставить игру на паузу и наблюдать, как твой аэропорт живет собственной жизнью. Предусмотрены богатые возможности для апгрейда.

Suxx > Порой встречаются глюки (прилетающий самолет может зависнуть в воздухе прямо над ВПП). Да и графика, мягко говоря, не дотягивает до нынешних стандартов.

Приколись > В игре представлены множество реальных компаний, специализирующихся на авиаперевозках. Надо ли говорить, что разработчики учли погодные условия различных городов.

7,5 **Дождались!** Да. Ведь оригинальная игра в наше время — большая редкость...

C&C Tiberian Sun: Firestorm

ВЕРДИКТ



Что: RTS * **Кто:** Westwood / Electronic Arts * **На кого:** C&C
Сколько: P166(P233), 32(64)Mb **Вмногером:** Можно и так * **Объем:** 1 CD

В основе > Выпускать всевозможные адд-оны и mission pack'и к своим хитовым RTS стало для Westwood хорошей традицией. Нововведений в таких "играх" ни на грош, а продаются они с устрашающей скоростью. Впрочем, Firestorm, к счастью, стал хорошим исключением.

Как играть > По девять новых миссий за каждую из сторон. Играть так же, как и в нормальный Tiberian Sun.

Rulez > Появилась пачка новых роликов и музыкальных треков — это само собой. Плюс несколько дополнительных юнитов, причем по-настоящему оригинальных и интересных. Юниты эти улучшают геймплей ровно настолько, чтобы игра была не скучной и возможно было бы пройти на одном дыхании.

Suxxx > Ну что тут скажешь — это ж все-таки адд-он.

Приколись > Появился новый мультиплеерный режим: World Domination. Суть в том, что необходимо завоевать весь европейский континент, разбитый на отдельный зоны. Вдобавок исправили ряд глюков, связанных с тем же мультиплеером.

8,0 **Дождались!** А знаешь, да! Потому каквсе же C&C...

Army Men: Air Tactics

ВЕРДИКТ



Что: Типа, игра * **Кто:** 3DO / "Бука * **На кого:** Army Men *
Сколько: P166, 32Mb * **Вмногером:** TCP/IP и прочее.. * **Объем:** 1 CD

В основе > Нет, похоже, люди из 3DO окончательно ушли в детство и сдвинулись на идее войны пластмассовых солдатиков. Подумать только! — через четыре месяца склепали продолжение (четвертое по счету).

Как играть > На этот раз попытались клонировать Desert Strike. Посадили зеленых (те, которые хорошие) в вертолет и отправили громить тех, которые коричневые. Попутно собирать всевозможные бонусы.

Rulezzz > Никакой крови, никакого насилия! Детская игра, право слово.

Sux > Графика... она такая... спрайтовая! Милая! Детская! Поганенькая! Серенькая! В 256-ти цветах. А противники добрые! Тупые! Обиженные Богом и разработчиками! В результате — симулятор свободного полета на пластмассовом вертолете. Обидно даже, ведь никто по тебе не стреляет...

Приколись > Нет, я не понимаю! ЗАЧЕМ делать такие игры?! Ну неужели у них в Америке ЭТО кому-то нравится?!

4,5 **Дождались!** Эх... И продолжение, кстати, не за горами...

Croc 2

ВЕРДИКТ



Что: 3D Аркада * **Кто:** Argonaut / Fox Interactive * **На кого:** Rayman 2, Croc
Сколько: P166(PII-233), 16(32)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Не додумались * **Объем:** 1 CD

В основе > Ужасная, отвратительная аркада. Еще и трехмерная. Еще и детская. Абсолютнейший примитив на блеклом фоне картонно-полигонных декораций.

Как играть > Маленький зелененький крокодильчик плутает в этих картонных джунглях и прыгает, прыгает, прыгает... Спасает из плена каких-то невнятных человечков, бьет хвостом совершенно мутных врагов-фрагов. Торгуется с продавцом в магазинчике бонусов, расплачиваясь с ним в тяжком труде и поту заработанными кристаллами.

Rulez > Аркада. И все-таки в этом что-то есть... но, Холмс, что?!

Suxx > Управление в игре ужасно неотзывчивое, а при подключении геймпада крокодильчик (не путать с динозавриком — это совсем не из той оперы) вообще категорически отказывается бегать. Ме-е-е-едленно так ходит — гуляет, видимо. А медленно в таких играх нельзя: разгон нужен, чтобы через пропасти прыгать, от врагов уворачиваться, на ходу пиная их хвостом... нельзя так. Быстро, быстро, быстро... и еще быстрее.

Приколись > Хороший совет: если хочется чего-то красивого, аркадного и трехмерного, обрати внимание на Rayman 2 — это намного лучше.

4,0 **Дождались!** Ну да, дождались. Теперь можно задуматься, зачем ждали.

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

Invictus: In the Shadow of Olympus






Что: RTS / RPG * **Кто:** Quick Silver Software / Interplay * **На кого:** Myth * **Сколько:** P233(PII-350), 32(64)Mb * **Вмногером:** В любых возможных формах * **Объем:** 1 CD

В основе > Красивая попытка воплотить мифы и сказания древней Греции в гибриде RTS и RPG. Попытка, надо сказать, не архиудачная. Причем с первого раза так сразу и не разберешь — надо играть. И только потом понимаешь, что адаптированное для американцев вольное переложение греческого эпоса вкупе с туповатой системой героев, шатающихся по карте вперемешку с представителями греческого монстрятника, ну уж никак не тянет на хорошую игру. Зато прикольно!

В основе > Как-то раз случилась с Зевсом-Громовержцем беда. Или не случилась. В общем, надо штурмовать Олимп, выносить всех встречных и выполнять ниспосланные божественной силой задания. Для этого можно использовать героев, которых мало, но иногда присоединяются новые, и монстров, которых всегда много, но они хотят денежек и прочих ресурсов, присутствующих исключительно в ограниченном количестве. Оное их ограниченное количество в первую очередь обусловлено невозможностью ресурсы эти вырабатывать. Их можно лишь выбивать из поверженного противника и искать на карте. Эдакий манчкинизм.

Rulezz > Герои обладают специальными способностями. Скажем, Персей, продемонстрировав противнику голову Горгоны, превращает оного в камень. Геракл, ясен день, землю трясет (хотя здесь, пожалуй, несостыковочка — землю должен был Антей трясти). Монстры ничем не обладают, но их можно апгрейдить и прокачивать. Задания простые и понятные (порой, пожалуй, чересчур). Интерфейс удобный.

Suxx > Графика несколько не вытянула. И не потому что это квадратные крупные воксели, а потому, что это некрасивые квадратные воксели, напоминающие кучи сам знаешь чего. Хотя если не использовать максимальное приближение, то все в порядке. Процесс из помеси RTS / RPG превратился в настоящий мышиный Action, с уклоном в аркаду. Недостаток, который для многих станет достоинством (вспомним, например, Z).

Приколись >Заявленных ролевых элементов маловато. Есть, правда, NPC, гуляющие нестройными стадами по карте, но поговорить с ними все равно нельзя. Можно только послушать. Диалоги у них, кстати, весьма прикольные, окончательно убивают всю стилизацию под эпические мифы (представь себе смертного, именующего богинь "девочками").

7,2 Дождались! **Не фонтан, но есть интересные находки**

ВЕРДИКТ

Die Hard Trilogy 2

Что: 3D Action * **Кто:** Fox Interactive * **На кого:** Die Hard Trilogy
Сколько: P233(PII-266), 32(16)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Очередной порт с уже умирающего в конвульсиях PlayStation. Угловатые враги, состоящие из двух-трех десятков полигонов, текстуры низкого разрешения и большие яркие кружки, указывающие, куда надо стрелять, — вот, пожалуй, основные достоинства второй части Die Hard.

Как играть > Три игры, совмещенные в одной. Здесь есть стрелялка, вид от третьего лица, гонки на автомашине и виртуальный тир. Причем и первое, и второе, и третье сделано весьма посредственно. Итоговое впечатление, несмотря на все законы сложения, точно такое же — на троечку.

Rulez > Думать совсем не надо. Самая сложная головоломка за всю игру — понять, куда надо стрелять в тот момент, когда указывающий на цель кружок уже исчез. Мозги отдыхают по полной программе. Ну разве не рулез?

Suxx > Пошло это — портировать бездумные приставки на PC. У нас все же публика поразборчивее будет, им сюжет подавай, предысторию. И графику красивую, чтобы как в Unreal. Как никак, 2000-й год на дворе.

Приколись > Когда попадаешь в противника, он красиво фонтанирует красными треугольниками. Типа кровь. Типа жестокость, детям до 18 и все такое..

7,2 Дождались? **А ведь и у DH фанаты есть. Вот уж кто воистину дождался...**

ВЕРДИКТ

Formula 1 Grand Prix World



Что: Менеджмент * **Кто:** Microprose / Hasbro Interactive * **На кого:** Pole Position
Сколько: P233(PII-266), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Любишь гонки "Формулы-1"? С замиранием сердца следишь за тем, как твой кумир на своем молниеносном болиде вписывается в очередной поворот? Так вот, здесь тебе не дадут усесться за руль машины и прокатиться с ветерком. Зато дадут сделать все остальное, предшествующее непосредственно гонке. Потому что это — автогоночный менеджмент.

Как играть > Цель всего одна, и она предельно проста: твоя команда должна победить в заезде. А для достижения цели требуется нанять хороших гонщиков, подобрать компетентный обслуживающий персонал и сконструировать хороший болид, протестировав его по всем параметрам.

Rulez > Простой и понятный интерфейс. Причем простота нисколько не ограничивает твоих возможностей. Ты переписываешься со своими гонщиками, выслушиваешь их жалобы и претензии, выделяешь им тренировочное время, и все ради одной цели -- победить в воскресном заезде.

Suxx > В процессе гонки нельзя ускорить время. Вот и приходится сидеть как болван и смотреть на то, как твои гонщики проходят поворот за поворотом.

Приколись > В игре почему-то представлен только сезон 1998 года. Тормоза..

6,0 Дождались! **Кто ждет, тот – всегда дождет! Вот! Как бы рифма...**

Majesty

ВЕРДИКТ






Что: Фэнтезийный симулятор королевства * **Кто:** Microprose / Cyberlore * **На кого:** Совсем чуть-чуть на Settlers, The Sims, Beasts&Bumpkins и Dungeon Keeper
Сколько: P233(PII-266), 32(64) Mb * **Вмногером:** От нуль-модема до MSN Gaming Zone * **Объем:** 1 CD

В основе > Ничего в основе нет. Слегка перекликается с Dungeon Keeper и совсем слегка — с The Sims, но это только технические аспекты. Сама идея "симулятора" еще ни разу не реализовывалась на PC таким образом.

Как играть > Ты возводишь базу и "строишь" героев — дальше они живут своей жизнью. Можешь замотивировать их, назначив задание и вознаграждение за него, но решение всегда останется за твоими "подчиненными". Для каждой миссии существует огромное множество способов прохождения, и то, как чего проходится каждым отдельным игроком, зависит от его манеры игры и от особенностей характера. В сущности, это ролевый аспект игры, чем-то неуловимо роднящий ее с "тамагочи". Выпестованный "тамагочи" — точнее, их (героев) группа — со временем выполняет основную цель миссии, разнообразие которых заслуживает всяческих похвал. Никто не знает, где именно тебя ждут самые серьезные трудности — варианты колеблются от возведения базы до сражения с финальным монстром.

Rulezzzzzzz > Долго перечислять. Очаровательнейшая графика, "тамагочинский" кайф, упомянутое разнообразие миссий, отличный баланс, что особенно приятно в игре с новой, "необкатанной" на предшественницах идее. Хит, оправдавший ожидания и развеявший страхи, возникшие при просмотре демки.

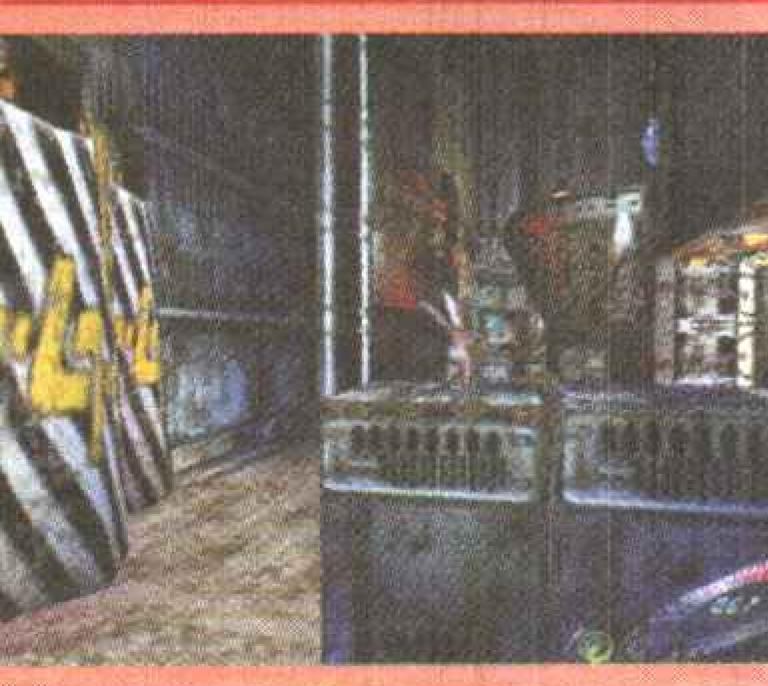
Suxx > Некоторые интерфейсные траблы и раздражающая невозможность отдать герою приказ. Отмечу, что раздражает это немногих и очень редко — практически только когда ты видишь героя, идущего без healing potion'ов на верную гибель и не слышащего твоего материнского "Назад!!!". На этом фоне, кстати, особенно болезненно воспринимаются редкие огрехи в AI. В остальном же эта невозможность — не недостаток, а основная, причем удачная фишка игры. Итого из "настоящих" недостатков — мелочи с интерфейсом. Самые настоящие мелочи.

Приколись > В Majesty играют все знакомые. Заканчивая проходить кампанию, узнаешь массу нового о правилах игры — либо от них, либо в минуту лирического настроения, посмотрев help для юнита или здания. Разнообразная полезная информация, очень помогающая проходить игру, но не необходимая. Два игрока — две Majesty: две различных идеи.

8,8 **Дождались! Да!!!**

Messiah

ВЕРДИКТ



Что: 3D action * **Кто:** Shiny / Interplay * **На кого:** Оригинальна * **Сколько:** P2-266(3-999)|16(64)|3Dуск. * **Вмногером:** Нельзя, и очень жаль... * **Объем:** 1 CD

В основе > Идея весьма бескрышна. Земля будущего задыхается в собственных материальных, людских и духовных отбросах. Кругом, как это заведено у них в будущем, бардак. Самое время для пришествия, скажем, посланника Дьявола. На Небесах сжатыми сроками готовят отпор, но, очевидно, часть работы оказывается продинамлена, в результате чего вместо крылатого красавца с сияющим мечом в могучих дланях спасать мир снисходит пухлый карапуз по имени Боб. В подгузниках. Ну, немножко с крыльями...

Как играть > У толстенького Спасителя есть только одно ценное качество. Одно — но большое. Малыш умеет вселяться в тела людей. Просто так вселяться. А уже затем ходить, стрелять, пользоваться привилегиями, связанными со служебным положением "оболочки", посылать ее на верную смерть... И вселяться в новую. Дальше сам представь, что за игру можно на этом построить. Представил? Так вот, в Shiny все примерно так и сделали.

Rulezzz > Это ЗАМОРОЧНАЯ игра. Она получилась увлекательной, драйвовой и эффектной. Трупы падают налево и направо, гремят взрывы, мигают сирены. Шикарные девицы, разлетающиеся черепа, звон стреляных гильз и прочее, прочее, прочее здесь при деле и срабатывает. Уровни построены логично, заставляют подумать... и тут же найти верное, естественное решение. Задания запросто, как бы между делом, выдает голос свыше, загрузка новых участков уровней тоже происходит шустро и без прерывания игрового процесса. То есть, подытожу, от игры не оторвешься. Shiny не вяжет веников. Движок Messiah прославился своим технологическим совершенством задолго до светлого дня выхода игры, и прославился не зря. Шикарная скелетная анимация, реалистичный и в то же время эффектный дизайн уровней, уместные и стильные спецэффекты плюс талант и юмор разработчиков — вот Messiah снаружи.

Su(x) > Обойдешься. Я люблю эту игру.

Приколись > Интересные, уместные и хорошо реализованные новшества. Так, например, нельзя носить на себе гору оружия — максимум два вида, да и то не всем. А с изменением уровня сложности меняется не собственно сложность игры, а ее правила — переигрывать интересней.

9,9 **Дождались! Таких игр мало. Поиграй, расскажешь внукам.**

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

Need for Speed: Porsche Unleashed

Что: Аркадный автосимулятор * **Кто:** Electronic Arts * **На кого:** NFS * **Сколько:** P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Все,кроме split-screen * **Объем:** 1 CD

В основе > Пятая часть лучшей серии Electronic Arts — Need For Speed: Porsche Unleashed. Игра, уникальная в своем роде, уникальная по всем аспектам, включая графику и идею. Манна небесная для фаната гонок, хорошее приобретение для любого геймера. На этот раз тебе предстоит досконально изучить историю знаменитой немецкой автомобильной фирмы "Порше". Ведь все машины, представленные в игре, являются копиями реальных моделей, выпущенных этим известным автоконцерном за его долгую и яркую историю. Так что приготовься, мой друг, запасись свободным временем (недели хватит) и...

Как играть >Игровой процесс практически не претерпел изменений, чего никак не скажешь о физической модели. Она стала как бы более реальной, при этом не утеряв ни грамма своей аркадности. Появилось два новых режима игры. Первый (Evolution) как бы является неким игровым переложением истории "Порше" — ты выбираешь себе машину и становишься участником различных соревнований. На заработанные деньги приобретаешь новые мотор, подвеску, шины и можешь даже просто продать свой автомобиль, дабы прикупить новую модель.Но все прелести Evolution меркнут в сравнении со вторым режимом — Factory Driver. Тут ты как бы становишься членом испытательной команды инженеров "Порше" и тестируешь новые модели машин, только что сошедшие с конвейера. Тестовый заезд проходит в условиях, мягко говоря, для этого не предназначенных; трассы изобилуют препятствиями и трудными поворотами. Но зато какой гордостью наполняется сердце по завершении очередного круга. Нет, в это надо играть...

Rulezzz > Три составляющих успеха настоящих аркадных гонок: графика, динамичность и хорошее управление. И по всем трем параметрам игра практически безупречна. Настоящий блокбастер. Скользя по бесконечным трассам, ты просто не можешь оторвать взор от проносящихся мимо деталей ландшафта, настолько детальна и великолепна вселенная NFS!

Su(x) > Трудно найти в этой игре что-то плохое. Поэтому даже не буду пытаться.

Приколись > В игре представлены далеко не все машины (!). Большинство из них тебе вежливо предлагают скачать с сайта в сети. Так что учти — без Интернет потеряешь половину удовольствия.

9,2 Дождались! **Сакраментальное "Побольше бы таких игр!"...**

ВЕРДИКТ

Risk 2

Что: СНастольная стратегическая игра * **Кто:** Microprose * **На кого:** ни на кого * **Сколько:** 166, 32 Mb * **Вмногером:** По сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Настольная игра, которую никто из вас не видел и никогда не увидит. А если увидишь, то знай, что ты — исключение, подтверждающее правило.

Как играть >Путем бросания виртуальных кубиков. Мир, поделенный на имеющие некоторое отношение к реальной географии зоны; войска, характеризующиеся только количеством; планирование атаки; захваченная территория дает бонус, захваченный материк — большой бонус. И при каждой атаке — кубики. Повезло — не повезло. Впрочем, стратегии тоже находится место. Много режимов, ходы по очереди или одновременно, деление мира поочередным откусыванием территорий или случайным образом — масса правил, масса настроек, которые разнообразят игру, но абсолютно "забивабельны". В общем, настольная игра на мониторе. Главное — не говорить "фи" заранее.

Rulezzzzzzz > Тщательно сделанное развлечение. Очень и очень мило, простота придает обаяния; в чем-то Worms. Очень интересно играть — существенно интереснее, чем ожидалось. Более стратегия, чем "Монополия".

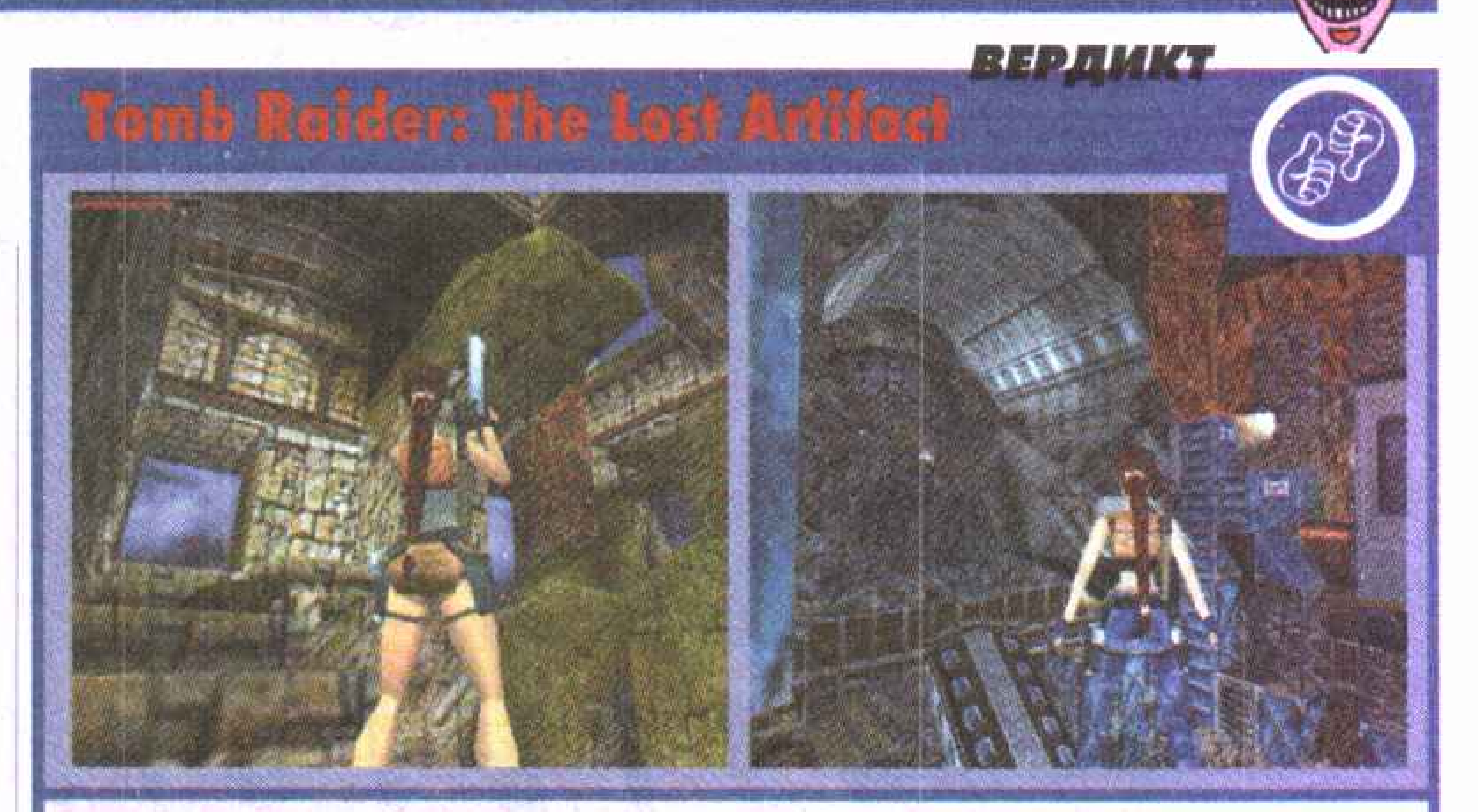
Suxx > Ничего больше, чем сказано. Настольная игра — принципиальным эстетам от компьютерных игр может оказаться недостаточно.

Приколись > Украина в пол-Европы. Красные против синих — CTF.

7,5 Дождались! **Типа...**

ВЕРДИКТ

Tomb Raider: The Lost Artifact



Что: Симулятор Лары Крофт * **Кто:** Core Design / Eidos **На кого:** Tomb Raider **Сколько:** P233(PII-266), 32 Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Очередной Tomb Raider. Что тут еще можно сказать?

Как играть > Ключ к успеху в святом деле успокоения гормон — умение овладевать Ларой Крофт во всех ее позах. Настоящие мастера своего дела не только научились ставить девушку, прошу прощения, раком, но еще и заставлять ее сексапильно вращать бедрами, ползя по узкому проходу.

Rulezzzzzzz > Lara is back! И семнадцать восклицательных знаков.

Suxx > Все те же выпадающие полигоны, все те же туповатые монстры, все то же оружие времен Великой Отечественной первого Tomb Raider'а. Только вот никак не пойму, что же нового они добавили в графический движок? Я так мыслю, что вон тот пиксель, в правом нижнем углу экрана, разжился еще одним фреймом анимации. А тебе как кажется?

Приколись > Шесть уровней. Целых шесть новых уровней. Старые как мир головоломки, тупой дизайн карт. В общем, стандартный набор приколов серии Tomb Raider.



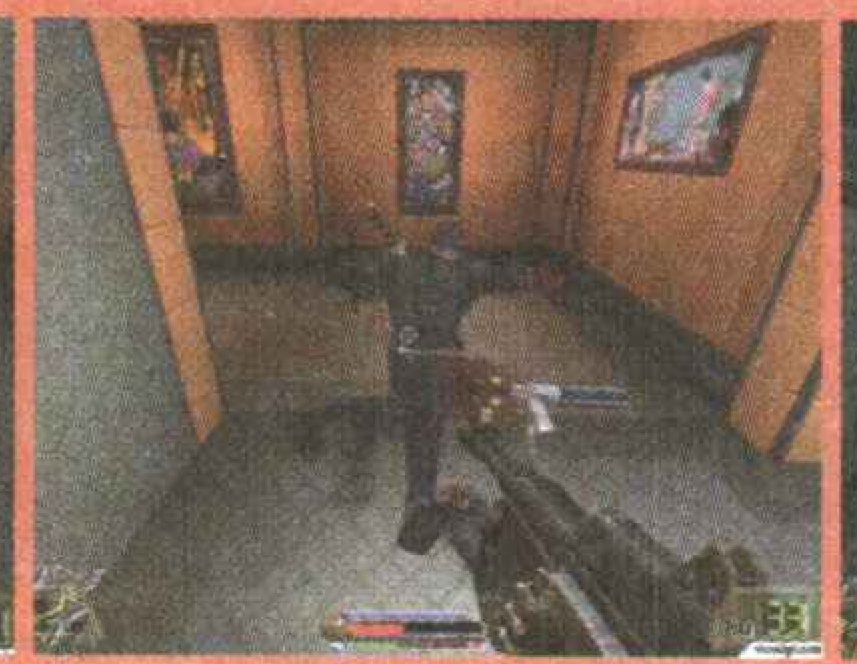
? Дождались! **Ну что тут скажешь!**

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Soldiers of Fortune

ВЕРДИКТ





Что: 3D action * **Кто:** Raven/Activiision * **На кого:** Kingpin * **Сколько:** PII-333 (450), 64Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Модем, По сети, Интернет * **Объем:** 1 CD

В основе > Кровь, кишки и род человеческий, загнанный в перекрестье прицела. Впрочем, не совсем человеческий — скорее, отъявленные бандиты, преступившие закон и тем самым поставившие себя вне его владений. Ты — вечный охотник, хирург, вырезающий опухоль на теле общества. Путем, естественно, удаления лишних органов, типа головы, на теле террористов. В общем, кровавая история Kingpin повторяется, но только в несколько инвертированном варианте.

Как играть > Как обычно. Бежишь, стреляешь, отыскиваешь новое оружие — хороший хирург должен владеть совершенными инструментами (всеми, от пистолета до базуки). Кто-то пытается помешать. Кто-то уже не пытается. Кому-то ты отстрелил ногу, да так и оставил помирать. А он не помер и выпалил тебе в спину. Ты вернулся и разнес его из дробовика. Или дорезал ножом. Или аккуратно продырявил голову из пистолета. Есть сюжет, но его не замечаешь. Ты видишь только одно: кровь и разорванные тела. Ты слышишь только одно: как их торжествующие крики превращаются в скулеж... и выстрелы, громыхание выстрелов. Ты знаешь цель: уволить из жизни. Их всех.

Rulezzz > Исключительная динамичность. Почти как в Q, хотя сравнение и не совсем адекватно. Первые полчаса носишься по уровням как в угаре — эти крики и разряд из дробовика в живот оказывают какое-то садистки-притягательное, почти наркотическое воздействие. Потом играешь осторожней, с умом и расчетом, но геймплей от этого не проигрывает. Он все равно быстр, как дождевая капля, и разит, как удар ножа.26 зон поражения — у бандитов. Можно в правую кисть — и выбить оружие, можно в ногу — и инвалид, можно в голову — и с Рождеством тебя, приятель!

Sux > Дизайн уровней довольно прост, хотя и пытались. Графика не как в лучших домах, но что ты хочешь — движок-то КуДвашный. И тормозит, зверюга, там, где другие и не подумали бы.

Приколись > Закидай врага ножами! Нож — орудие не только режущее, но и метательное — в умелых руках. Один нож в сердце, и он падает, делая драматические жесты.

7,7 **Дождались!** **Однозначно. Не мегахит, но — массовая, прикольная, притягивающая вещь.**

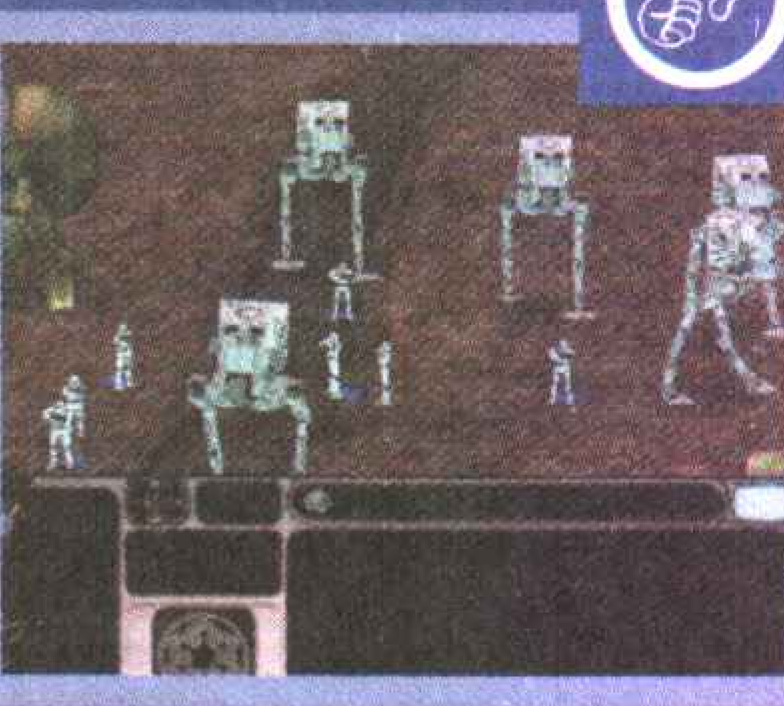
Star Wars: Force Commander

ВЕРДИКТ









Что: RTS * **Кто:** Ronin Entertainment / LucasArts / Activision **На кого:** Warzone 2100 * **Сколько:** P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Само собой * **Объем:** 2 CD

В основе > Эту игру ждали многие. Ждали как фанаты сериала, так и просто любители блокбастеров. А это был блокбастер. Как ни крути, игра во вселенной Star Wars, да еще и в стратегическом жанре. Нет, LucasArts просто обязана была выпустить что-нибудь стоящее! А получилось?

Как играть > Впрочем, обо всем по порядку. Представь, RTS по мотивам "Star Wars", где тебе в роли имперского лейтенанта (поначалу) предстоит укреплять рубежи Темной Империи с тем, чтобы потом, дезертировав к Повстанцам, оные рубежи штурмовать. Вот такой вот сюжетик, с подковыркой. Добавим к этому практически полное отсутствие ресурсной базы (все юниты доставляются с орбиты, чем круче надираешь противнику задницу, тем больше зеленых юнцов готовы сложить за тебя головы) и большие зрелищные баталии в 3D. Звучит красиво. А на деле?

Rulez >Получилось, прямо скажем, весьма слабо, от силы на троечку. Игру убила графика, игру убил тупой движок и абсолютно недружелюбный интерфейс. Если добавить сюда полное отсутствие хоть каких-либо зачатков интеллекта у твоих подопечных (тупо расстреливающих гору, за которой скрывается юнит противника), то сразу поймешь, почему не стоит покупать Force Commander. Достоинства? Да нет их здесь... Заставки красивые, сюжет более-менее, хоть и не сильно соответствует событиям, описанным в одноименной киноленте.

Suxxxx > Графика, графика и еще раз графика. Угловатый серый ландшафт с натянутой поверх него однобокой текстурой. Что случилось с дизайнерским талантом LucasArts — ума не приложу. Красивые и степенные "Шагатели" превратились в нагромождение полигонов, реактивные мотоциклы стали горсткой пикселей. Даже смотреть противно. А режим управления комерой — да это же просто издевательство над всеми геймерами! Сколько ни пытался заставить ее следовать за моим отрядом, она упорно показывала мне сначала гору, а потом все остальное.

Приколись > В главном меню на заднем фоне играет оф-фи-гительный ремикс марша Темной Империи из фильма. Да и вообще композиторы постарались на славу, игровая музыка не вызывает нареканий. Как обычно.

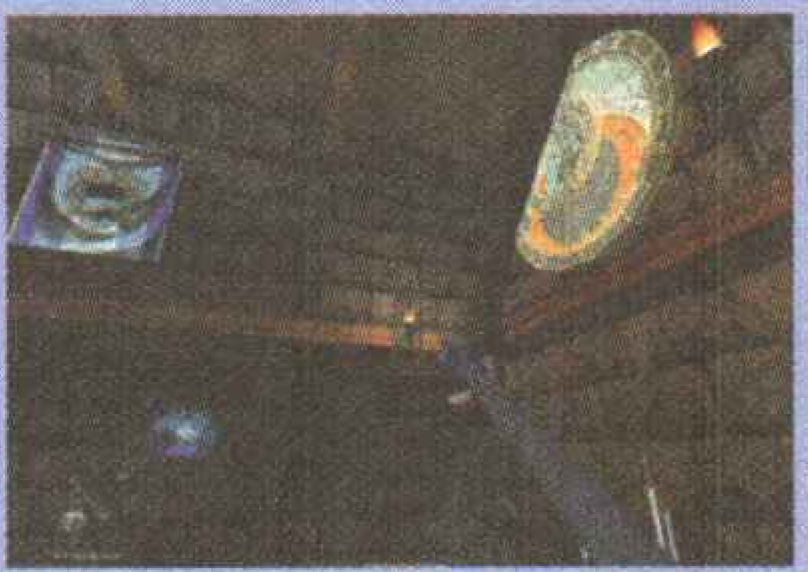
4,5 **Дождались!** **Да. Один большой облом.**

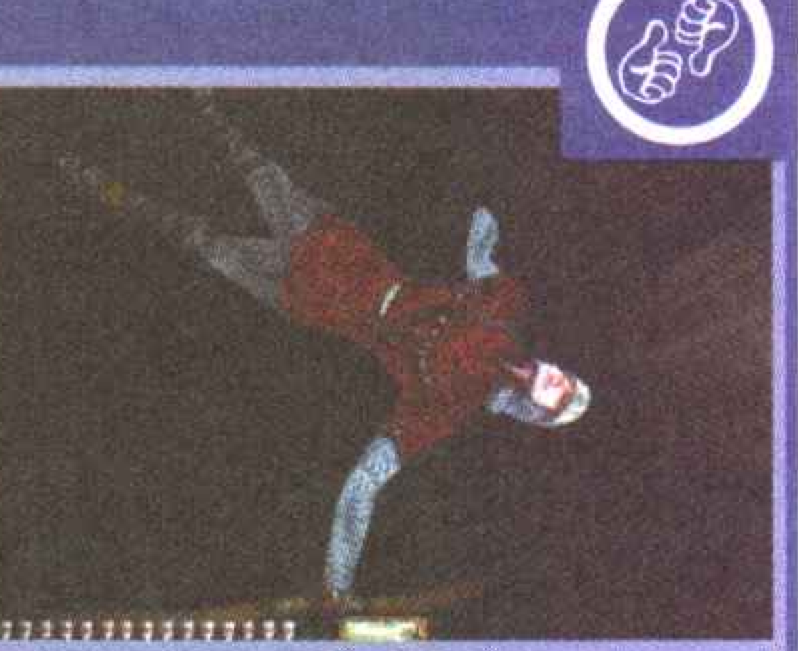
"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

Thief 2: The Metal Age



Что: Симулятор вора * **Кто:** Eidos / Looking Glass * **На кого:** Thief: The Dark Project * **Сколько:** P233(PII-300), 32(64)Mb, (3D уск.) * **Вмногером:** Нет * **Обьем:** 1 CD

В основе > Thief в основе, ясен пень. Яркое явление на небосводе / склоне / чего-то там еще компьютерных игр Thief: The Dark Project. Различаются игры так же мало, как серии Might and Magic.

Как играть > Внимательно, неторопливо. Отдаленно напоминает прогулку по квейковскому сингл-плееру после боя с 3 процентами здоровья до ближайшей аптечки. Только в Thief даже бескровное и не привлекающее ничьего внимания оглушение дубинкой может привести к проигранной миссии. Вор заброшен на местность — молодцы дизайнеры, фраза "это же все не на самом деле" воспринимается как глупая шутка — и должен, не попавшись на глаза многочисленным охранникам, что-нибудь стырить. В арсенале стрелы, тушащие факелы и смывающие кровь со стен, другие стрелы — с привязанной к ним веревкой, просто стрелы, еще дубинка и меч — на самый крайний случай. Базовый прием: спрятаться в тени, бросить монетку в дальний угол и оглушить подшедшего на шум охранника сзади дубинкой — дорога в охраняемое помещение свободна. Полная неподвижность и выбор нужного момента для перебежки в течение полутора минут — в порядке вещей. Тишина, аккуратность, непрерывное задействование головы. Вора может убить практические любой — а вор, как уже было сказано, иногда еще и не имеет права никого убить.

Rulezzz >Страшно. Фраза проходящего рядом охранника "Кто здесь?" — это повод для инфаркта. Постоянное напряжение. Ты буквально чувствуешь, как дубинка сейчас опустится на голову врага, и сердце замирает при мысли, что ты подкрадываешься к нему слишком медленно и он сейчас обернется. И все это "на самом деле" — см. выше про глупую шутку. Это где-то за гранью компьютерной игры — что-то неуловимое делает Thief не просто реалистичным, а настоящим. Уровень сложности меняет только набор поставленных задач, потому что это принципиально: в настоящем мире ничего нельзя изменить. Бескомпромиссность задач, короткий лайфбар и слабое оружие. И очень, очень-очень, потрясающе страшно — хотя никто не пугает.

Suxx > Даже затрудняюсь. Игра настолько цельная, что все придирки к "нереализму" — это просто несерьезно. Все списывается на потребности геймплея. Не самая современная графика — тоже ерунда: в игре она смотрится цельно.

Приколись > Если в комнате темно, то можно открыть дверь в лицо проходящему по коридору охраннику. При желании можно заодно стибрить у него ключ на ходу: скрип — ерунда, главное — не топать.

9,2 Дождались! **Смотреть. И играть.**

ВЕРДИКТ

HoMM3: Shadow of Death

Что: Фэнтезийная походовая стратегия * **Кто:** New World Computing / 3DO
На кого: HoMM3 * **Сколько:** P133(P200), 32(64)Mb
Вмногером: Модем, сеть, И-нет, на одном компе * **Обьем:** 1 CD

В основе > Своеобразный спецвыпуск HoMM3: оригинальная Restoration of Erathia плюс небольшой адд-он из семи кампаний и 39 отдельных карт — The Shadow of Death.

Как играть>Все точно так же, как в обычных HoMM3. Ничего принципиально нового нет.

Rulezzzzzzz > Кампании и отдельные карты в большинстве своем выполнены здорово. Есть 12 новых артефактов, собираемых из старых, и среди этих 12-ти есть просто гиперубойные вещицы. Armageddon's Blade поддерживается, если установлен.

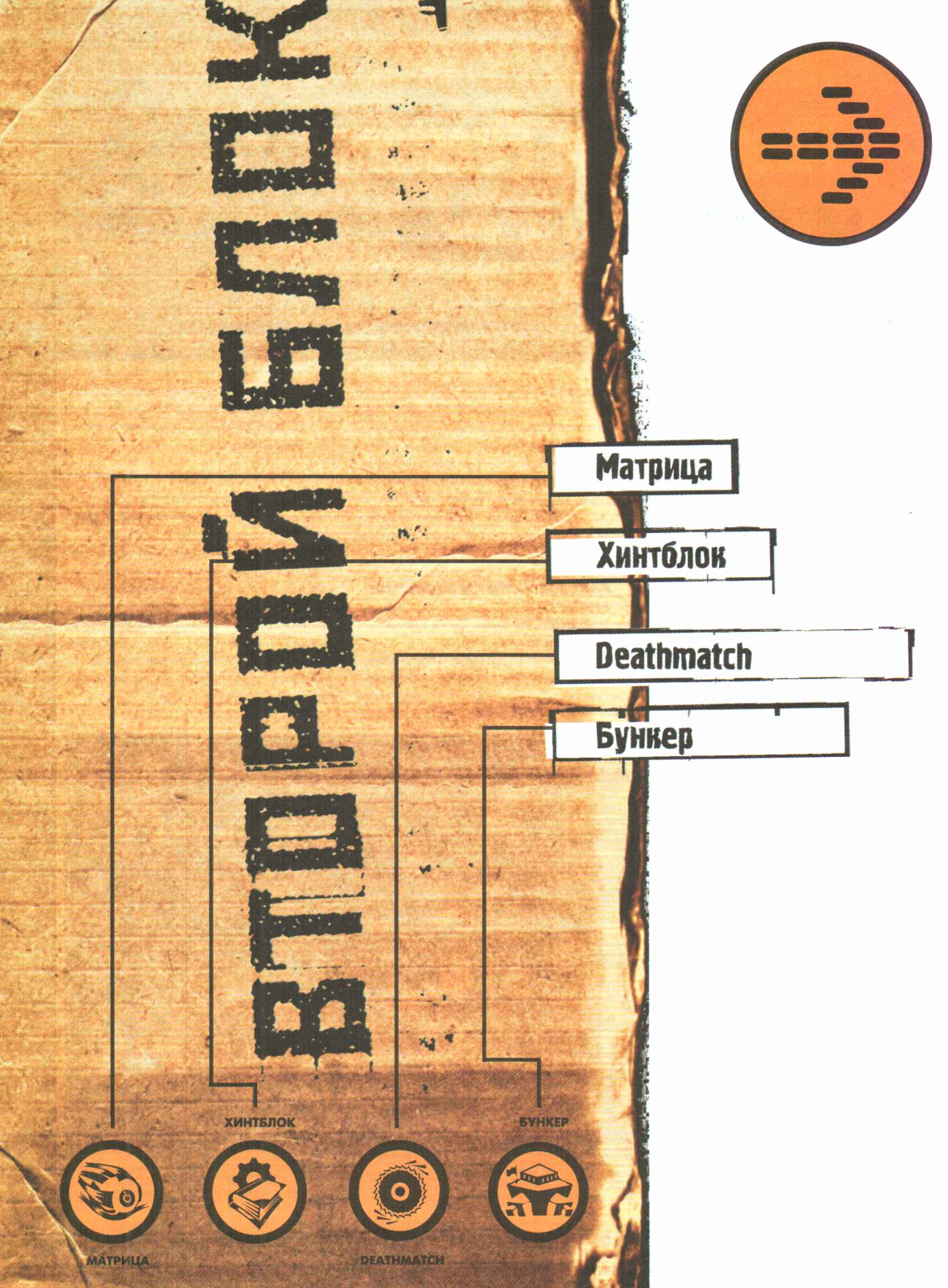
Suxx >После угарного, не побоюсь этого слова, Armageddon's Blade жалкие семь кампаний без каких-либо новых монстров или спеллов воспринимаются как-то несерьезно. Мало!

Приколись > Несмотря на то, что непосредственно самого Armageddon's Blade на диске нет, заставки от него там лежат, и если он проинсталлирован, можно запускать его, вставив в CD-ROM диск Shadow of Death.

7,0 Дождались! **Герои, они и в Африке — Герои.**

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Airport Inc.	7.0
Arcomage	5.0
Army Men (4): Air Tactics	3.0
Beetle Crazy Cup	7.5
C&C: Tiberian Sun: Firestorm	7.5
Croc 2	5.5
Demise: Rise of the Ku'Tan	5.5
Formula 1 Grand Prix World	7.0
Heroes of M&M 3: The Shadow of Death	7.5
Invictus: In the Shadow of Olympus	6.0
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	8.5
Matchbox Caterpillar Construction Zone	2.0
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	4.5
Miniverse	6.5
Need for Speed (5): Porsche Unleashed	9.0
Panzer Campaigns: Smolenks '41	4.0
The Sims	8.5
Start-Up	5.0
Stephen King's F13	3.0
Superbike 2000	8.5


ВТОРОЙ БЛОК
Матрица
Хинтблок
Deathmatch
Бункер
ХИНТБЛОК
БУНКЕР
МАТРИЦА
DEATHMATCH

Антон Логвинов
ail@dubna.ru



Tiberian Sun: Firestorm

К чему приводит CABAL`лизм

Рейтинг "Мании": 7.8

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS* **КТО:** Electronic Arts/Westwood * **НА КОГО:** Tiberian Sun похож только на Tiberian Sun
СКОЛЬКО: P200, 32Mb, (PII-300, 64Mb) **ВМНОГЕРОМ:** А как же! * **ОБЬЕМ:** 2 CD

— Что будет, если CABAL женится на EVA?
— Не знаю, но, говорят, Tiberian Twilight...
Из неопубликованного на www-форуме "Игромании"

Игра делится на две кампании, как в оригинальном Tiberian Sun. Но на этот раз концовка едина, за исключением мелких деталей. Естественно, что за каждую сторону с ее разными взглядами на жизнь надо проходить отдельно. А вот как проходить — читай внимательно!

Евангелие от GDI: Desperate Measures

Кампания за GDI начинается практически сразу после победы над NOD в оригинальном TS. GDI не успели отметить победу, как над Землей возникла новая угроза: атмосфера планеты меняется и скоро станет совсем непригодной для человека. Противоядие, опробованное на Умагон, привело к облачению оной в смирительную рубашку. Тратос (лидер мутантов) просит помощи у доктора Будро — тот считает, что в информационной матрице Тацитус, что была найдена на инопланетном корабле, содержится вся необходимая информация для решения проблемы. В настоящий момент Тацитус извлекают из развалин Temple of NOD и грузят на "Кодиак", который отправляется на космическую станцию "Филадельфия". По пути транспорт попадает в ионный шторм и терпит крушение. Связи с космической станцией "Филадельфия" нет, и генерал Кортес с наземной базы GDI начинает самостоятельные поиски "Кодиака".

Миссия 1: Recover the Tacitus

Задания:

1. **Найти и восстановить Kodiak, если возможно.**
2. **Подобрать Tacitus и вернуться в зону высадки.**

Итак, Kodiak разбился по пути к "Филадельфии". GDI знают предположительное место падения и высылают маленький отряд на поиски. Тацитус нужно вернуть любой ценой. В регионе замечены войска NOD и агрессивные тибериумные формы жизни. Ионный шторм все еще бушует в полную силу, поэтому использование продвинутой техники невозможно.

Сажай инженеров в APC и продвигайся по левому краю карты до разрушенного города. Мутанты скажут, что видели что-то на востоке отсюда, а также заметили прибытие MCV NOD'ов. Ремонтируй мост и переправляйся через него. Перед тобой остатки базы NOD. Запусти инженера в радар — откроется вся карта. Теперь ты видишь Kodiak. Отправляйся к нему. Заводи инженера внутрь. Выяснится, что Kodiak восстановлению не подлежит, а Тратос погиб при крушении. Подгоняй машину, чтобы подобрать Tacitus, и возвращайся назад тем же путем, попутно уничтожая прибывшие войска NOD.

Миссия 2: Party Crashers

Задания:

1. **Защищать маленькие группы гражданских и сопровождать их к зоне подбора.**
2. **Защищать базу до прибытия подкрепления.**

GDI потеряли связь с маленьким поселением. Сообщения, приходящие с базы GDI в этом регионе, повествуют об атаках неизвестных форм жизни. Нужно расследовать это происшествие и немедленно эвакуировать гражданских с территории.

Не то чтобы эта миссия очень легкая, но давать конкретное прохождение здесь не нужно. Все, что тебе надо, это постоянно штамповать Titan'ов и Disk Thrower'ов, а после высылать их в зоны нападений. Хорошо бы оставить по парочке в узком проходе к площадке вылета и на базе. Сопровождать гражданских к авиационной площадке не обязательно (сами добегут), но разведать путь и поставить охрану не помешает.



Атака на CABAL's CORE. Obelisk of Darkness исправно опускает нескольких орков с небес на землю.



Кортес и Славик. Сразу видно, что в душе они всегда были союзниками – так и хотят набить друг другу морду.

Миссия 3: Quell the Civilian Riot

Задания:

1. Нейтрализовать четверых лидеров восстания, не убивая гражданских.

2. Не допустить уничтожение запасов воды и пищи.

Смерть Тратоса вызвала мятежи среди мутантов. Они думают, что все запасы пищи и воды отравлены и над ними нависла угроза уничтожения. Небольшое восстание может перерасти в вооруженный конфликт. Нужно подавить восстание без кровопролития и сохранить запасы.

Сразу гони всеми силами к известной тебе области с резервуарами. По прибытии нейтрализуй взбунтовавшихся граждан. Теперь самое время расставить Mobile EMP. Одну поставь на мост, а две другие — в юго- и северо-восточных углах базы. К каждой EMP приставь по паре Riot Infantry. Теперь все, что тебе нужно, это вовремя использовать EMP и выбегать двумя Riot Infantry в те места, где заявят о себе лидеры восстания. Нейтрализовав одного лидера, стоит обыскать прилегающую территорию на предмет наличия других. После нейтрализации всех четырех лидеров у гражданских проснется совесть и тебя оформят по всей программе Mission Accomplished.

Миссия 4: In the Box

Задания:

1. По двум мостам CABAL'у постоянно приходит подкрепление — нужно уничтожить эти мосты.

2. Захватить контрольные станции, чтобы снять защиту с CABAL's CORE и других частей базы, а затем захватить самого CABAL'а.

Расшифровать информацию, содержащуюся в Тацитосе, после смерти Тратоса не может никто из людей. Доктору Будро приходит в голову одна "замечательная" идея. Ведь NOD провели немало времени в изучении Тацитоса, и их главный компьютер должен уметь декодировать информацию с этой инопланетной матрицы. Доктор предлагает захватить CABAL'а и с его помощью расшифровать Тацитос.

Разворачивай MCV и отстраивайся. По двум мостам постоянно будет приходить подкрепление, которое незамедлительно станет направляться к твоей базе. Построй пару-тройку орков и взорви мосты. Правда, если с северо-восточным мостом проблем не возникнет, то до северо-западного живыми твои орки не долетят. Посему строй одного Jump Jet Infantry и отправляй его в юго-западный угол карты. Теперь ты можешь безопасно зайти на мост и уничтожить его. Думаю, ты уже заметил Cyborg Commando, пасущегося недалеко от северо-восточного моста — уничтожь его авиацией. Теперь настало время разобраться с небольшой базой, что чуть выше твоей. Можешь ее уничтожить, можешь захватить — без разницы. Далее начинай захватывать станции. Первая расположилась в северо-западном углу карты — она снимает защиту по внешнему периметру базы. Вторая находится прямо у входа в логово CABAL'а (ты его уже заметил) — она снимает защиту со входа в это логово. Внутри тебя ждет огромная куча киборгов и третья станция, которая снимает защиту с самой CABAL's CORE. Зачищай киборгов и хватай CABAL's CORE. Все пучком, CABAL is online...

Миссия 5: Dogma Day Afternoon

Задания:

1. Обыскать храмы и найти Tacitus.

2. Подобрать Tacitus и выдвинуться к зоне подбора транспортом.

CABAL не смог расшифровать Тацитус — оказалось, что это только часть матрицы, а второй кусок, по слухам, находится где-то в местечке La Paz, что в Боливии. Археолог под прикрытием Ghost Stalker'а и новой артиллерии Juggernaut должен обследовать все храмы в этом районе.

Археолог, Ghost Stalker и Juggernaut прибудут в зону миссии на одном-единственном Orca Transport (всегда удивлялся его грузоподъемности в некоторых миссиях). По прибытии Juggernaut сразу начнет стрелять — не мешай ему. После зачистки спускайся Ghost Stalker'ом с горы и разгребай ненужную растительность, а также членов культа. Продвигайся на запад по северному краю карты, попутно умерщвляя живность. Дойдя до северо-западного угла карты, поднимайся на гору, где зачищай всех сталкером. Обследуй храм археологом. Как и ожидалось, ничего нет. Поднимайся дальше, зачищая членов культа, и уничтожай грузовик (ящик, конечно, возьми). Далее пройди Ghost Stalker'ом вперед по зеленой "дорожке". Навстречу тебе выбегут три Tiberian Fiend'а — убей их. Около конца дороги (там, где большие заросли синего тибериума) остановись и подведи Juggernaut. Разворачивай артиллерию и стреляй по синему тибериуму. Понаблюдав за фейерверком, добей выживших и обследуй еще один храм. В нем тоже ничего нет. Далее двигай на восток и спускайся с горы. Осторожно пробеги Ghost Stalker'ом вперед — откроется целая область. Как только увидишь солдат в белом, мотай. Это Cult Guard — они вынесут твоего сталкера в считанные секунды. Сейчас тебе нужно аккуратно пробежать мимо патруля на север, а затем пройти на восток по ущелью и убить растительность — так ты попадешь в тыл врагу. Поднимись на возвышенность, где обитает культ, и осторожно проберись по краю горы к площадке (ты мог увидеть ее, пробегая по ущелью), где молятся члены культа. Один из членов выделяется — это старейшина. Убей его Ghost Stalker'ом, и остальные, не пережив потери идейного вдохновителя, последуют за ним. Все, те-



Новое в Firestorm

Как известно, в Firestorm появились новые юниты. Рассмотрим их.

Cyborg Reaper (NOD) — $1100

Плод трудов CABAL'а. Мощные киборги — против техники стреляют залпом из четырех ракет, а против пехоты выпускают сеть. Могут стрелять по воздушным целям, но делают это плохо. На тибериуме восстанавливаются чуть ли не мгновенно.

Elite Cadre (NOD) — $300

Были замечены лишь на последней миссии за NOD, представляют собой противовес CABAL'овским киборгам. По мощности и живучести едва ли уступают им, а по цене — вдвое дешевле.

Juggernaut (GDI) — $950

Артиллерия GDI. Создана якобы в противовес артиллерии NOD, но при этом гораздо слабее и менее бронированная. Вариант использования — в виде сигнализации. Услышишь выстрелы — значит, враг на подходе.

Limpet Drone (GDI/NOD) — $550

Зарывается в землю и превращается в Limpet Mine, при этом становится невидимой. Прицепляется к любому проезжающему юниту и открывает область вокруг него. Очень удобная вещь для нахождения вражеских Refinery: подцепил дрона на харвестер — и готово.

Mobile EMP (GDI) — $1000

Передвижной аналог EMP: по команде распускает вокруг себя электромагнитный импульс, который на время выводит из строя технику, включая киборгов, что в отдельных ситуациях весьма немаловажно.

Mobile Stealth Generator (NOD) — $1600

Передвижной аналог стационарного Stealth Generator, обладающий намного меньшим радиусом действия, но зато не требующий электричества. Такими штуками можно обставить базу, так что противник даже не догадается, что она есть вообще.

Mobile War Factory (GDI/NOD) — $1800

Передвижной военный завод. Разворачивается в нужном месте для организации подкрепления наступающим и не требует электричества. При этом дешевле MCV, так что строить новую базу можно на основе Mobile War Factory. Может собираться назад.

перь путь свободен! Заводи археолога в храм и с обретенным куском Tacitus'а направляйся к маяку с Orca Transport.

Миссия 6: Escape from CABAL

Задания

1. Сопровождать доктора Будро к форпосту GDI для немедленной эвакуации.

2. Укрепить базу и уничтожить CABAL'а.

Увы, но таков закон жанра: не GDI использовали CABAL'а в своих целях, а наоборот: CABAL использовал GDI в своих целях и теперь, заполучив недостающую часть Тацитуса, предал их. Тацитус нужен ему для создания своей империи — империи киборгов. Сейчас доктор Будро спасается бегством от кибер-мозга, но вслед уже послана погоня. Нужно эвакуировать доктора Будро и уничтожить CABAL'а до того, как он сможет созвать подкрепление.

Беги все время вниз по начальному направлению. Найдя базу, немедленно начинай ремонт и готовься к прибытию гостей. Направь доктора к посадочной площадке и подстрой немного Disk Thrower'ов. Отбив атаку, начинай отстраивать базу (MCV привезут после эвакуации Будро) и не забудь об обороне (3-5 Juggernaut'ов должно хватить). Ты, наверно, уже заметил открытую область на радаре с заброшенной базой NOD — ее нужно захватить; желательно при этом взять важнейшие здания, но сделать это непросто, т. к. при захвате одного здания компьютер продаст все остальные. Теперь у тебя есть обе технологии и две базы, причем захваченная база предоставляет очень удобные позиции для обстрела базы врага артиллерией. Осталось только добить врага. Попасть к нему в тыл и уничтожить электростанции можно с помощью обвала в северной части карты, проход к которому лежит через мост в тылу твоей собственной базы. Зачищая базу, не забудь про Mobile Stealth Generator'ы. CABAL, ясное дело, ушел.

Миссия 7: The Cyborgs are Coming

Задания:

1. Предупредить гражданских об угрозе CABAL'а.

2. Восстановить базу и уничтожить войска CABAL'а.

CABAL продолжает создавать свою империю, но для производства киборгов ему нужен рабочий материал — люди, и он его с успехом добывает. GDI потеряли связь с базой около Trondheim'а, и у них нет сведений о войсках CABAL'а в этом регионе. Нужно узнать, что же случилось, и предупредить жителей о грозящей опасности.

Беги Commander'ом на восток до базы GDI — там CABAL берет в плен бойцов, попутно уничтожая базу. Теперь беги вниз по дорожке (лучше не торопиться, а то не заметишь двух Cyborg Commando, которых потом отзовут на базу) и предупреди первую деревню. Далее осторожно пробеги вниз мимо патруля — перед тобой еще одна деревня. Добрые жители дадут тебе харвестер. Перебегай мост — перед тобой фабрика по переработке людей. Аккуратно обогни фабрику по правой стороне, и ты найдешь третью деревню. Тут к тебе присоединится уже целое народное ополчение. Перебегай мост и беги к городскому старейшине, он окажется еще добрее и даст самый клевый бонус — MCV. Разверни машину и уничтожь машины с грузом, разбросанные по городу: там деньги. Прибудет подкрепление, и CABAL начет уничтожать старую базу. Чтобы прекратить атаку, продай все электростанции. Теперь ремонтируй верхний мост и осторожно перегони халявный харвестер на старую базу — пусть возит тибериум, пока на него не обратят внимание. Когда начнется заварушка, уведи харвестер на новую базу, а старую продай. Обрубай все мосты, теперь наземный путь к тебе только один — по льду, а там не каждый проедет. Стройся и укрепляй оборону. Укрепившись, построй пару Orca Fighter (почему недоступны Bomber'ы — загадка; наверное, технического уровня не хватает) и обрубай мост около второй деревни. Теперь освободи от захватчиков зону старой базы и уничтожь грузовики с деньгами около первой деревни. Строй MCV и отправляй на место старой базы. Наладь там добычу тибериума и штамповку юнитов. Уничтожь базу противника в правом нижнем углу карты. Теперь осталось только собрать силы и разбить сердце врага.



Kodiak сильно вырос в размерах, однако. Вот и говори потом, что чудес не бывает.

Миссия 8: Factory Recall

Задания:

1. Запустить инфицированного киборга в сеть CABAL'а.

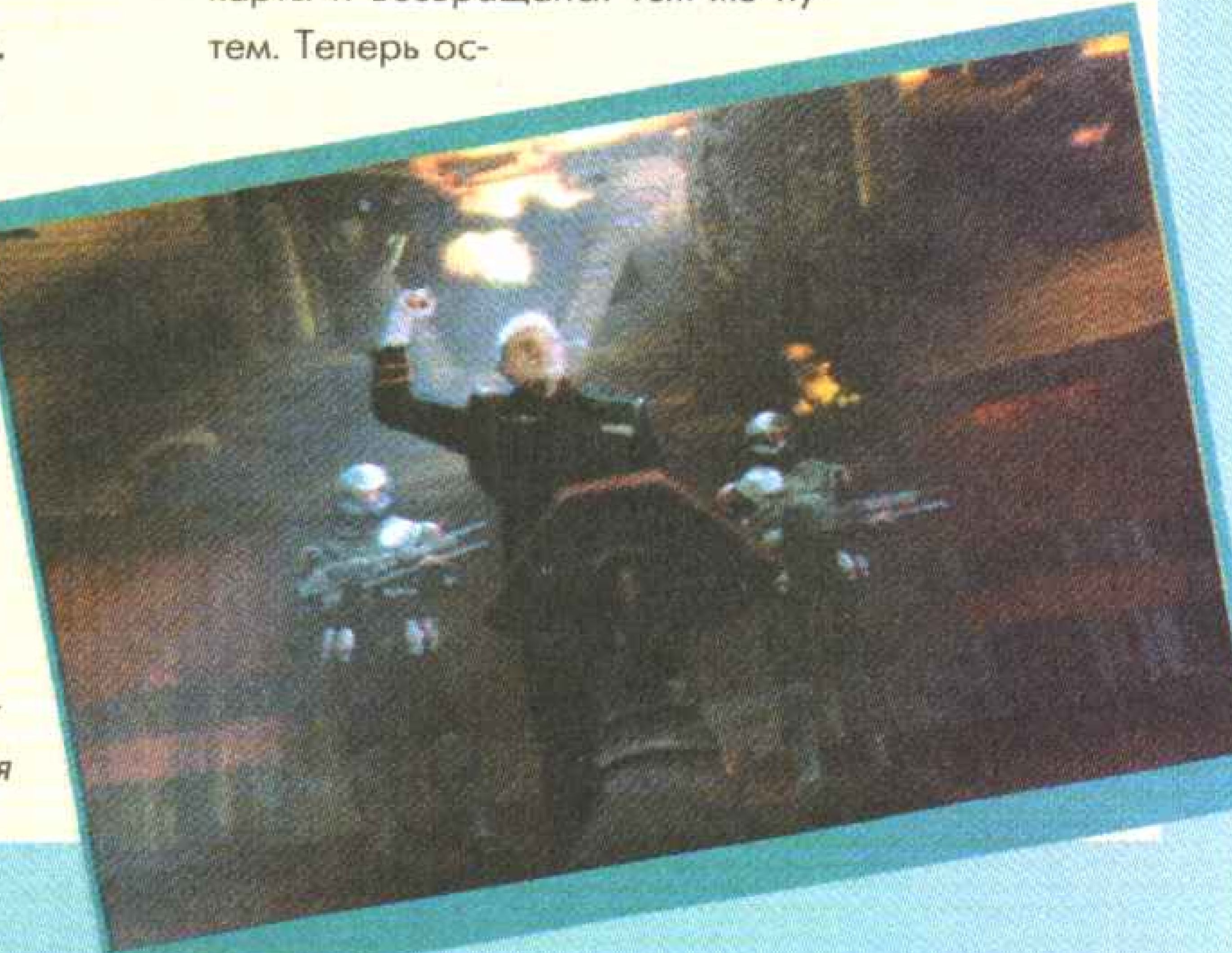
2. Уничтожить производство киборгов.

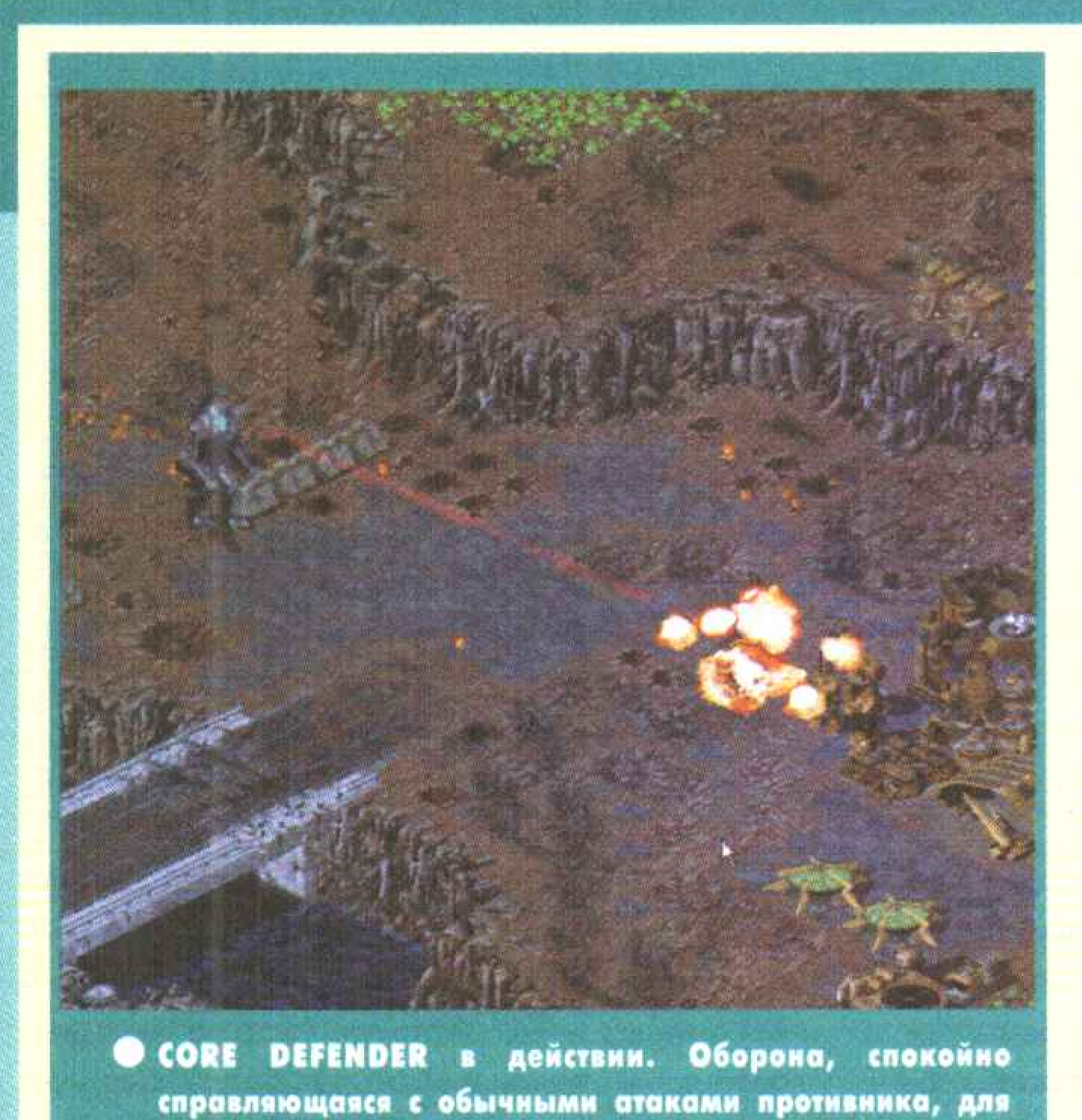
3. Уничтожить все войска противника.

GDI знают расположение CABAL's CORE, но та сильно защищена ввиду постоянно приходящего подкрепления. Сейчас GDI вынуждена пойти на крайние меры и объединиться с NOD в борьбе против CABAL'а. Существуют две базы поддержки CABAL'а: одна — по производству киборгов, другая — по добыче тибериума. Их нужно быстро устранить, соответственно, уничтожение одной базы возлагается на GDI, а другой — на NOD. Ученые GDI создали вирус для занесения в сеть CABAL'а и имплантировали его в перепрограммированного киборга, но хитрый кибер-мозг знает об операции и уже возводит базу. Нужно успеть до того, как CABAL укрепит свои позиции.

Не спеши идти по мосту, лучше посмотри немного ниже. Видишь спуск? Иди по нему и проходи под мостом. Двигайся на том же уровне по краю скалы, и попадешь прямо в тыл к противнику. Неактивные юниты можешь либо уничтожить, либо оставить в покое. Теперь рушь стену и заводи инфицированного киборга в сеть. Здания начнут взрываться, а неактивные юниты (если ты оставил их в живых) проснутся, но при этом некоторые из них будут твоими — вроде такого бонуса от инфицированного киборга.

Далее уничтожай все Sam Site'ы и жди подкрепления. Разворачивай базу, отстраивайся и укрепляйся. Построй Orca Fighter и отправь его к фабрике киборгов, дабы разведать положение Sam Site'ов. Построй Jump Jet Infantry и разведай юго-восточный угол карты. Затем строй пару Orca Bomber, заходи на фабрику с юго-восточного угла карты и возвращайся тем же путем. Теперь ос-





CORE DEFENDER в действии. Оборона, спокойно справляющаяся с обычными атаками противника, для него не помеха.

талось только уничтожить противника. Основных входа на базу два — северный и южный. Южный вход практически не защищен с воздуха, и прорваться там не составит труда. Энергообеспечение базы расположено в юго-восточном ее углу и скрывается Stealth Generator'ом.

Внутри самой базы есть неактивные юниты, которые пробуждаются при атаке.

Миссия 9: Core of the Problem

Задания:

1. Построить и отстоять базу.
2. Захватить три станции управления, чтобы снять защиту с CABAL's CORE.
3. Уничтожить CABAL's CORE.

Производство киборгов остановлено вирусом GDI, а NOD уничтожили базу по добыче тибериума. Теперь все готово к финальному штурму.

Вначале тебе дадут двух Titan'ов и одного Wolverine, но не торопись двигаться с места. Возьми робота-пулеметчика и направь его вперед — не успеешь моргнуть, как его уже не будет. CABAL приготовил теплую встречу с помощью трех киборгов, один из которых — Commando. Прибудет подкрепление из двух Wolverine'ов и одного Mobile EMP. Направь одного волверайна на Commando и вслед за ним пусти EMP. Как только Wolverine взлетит на воздух, используй EMP. Прибудет еще два Titan'а. Теперь всеми силами атакуй обездвиженного Commando. Направь по два Titan'а по каждому мосту и уничтожь артиллерию. Приедет MCV, но не спеши раскладывать ее. Перейди правый мост и направляйся в юго-восточный угол карты, где и отстраивайся. Место не очень ровное, но очень хорошее в стратегическом плане. Обруби левый мост — теперь к тебе можно пройти только одним наземным путем. Укрепляй оборону и не забудь про Firestorm, так как компьютер любит побаловаться ракетами. Отстроившись и укрепившись, начинай выполнять цели миссии. Это три станции управления, в которых содержатся куски кода для снятия защиты с CABAL's CORE. Первая станция расположена прямо на западе, вторая — в центре карты, а третья — прямо на севере. Я бы советовал начать с западной, т. к. она расположена на отдельном острове и слабо защищена с земли (4 Cyborg Reaper). Кроме того, компьютер именно оттуда стреляет ракетами. Используй Hover MRLS, чтобы уничтожить киборгов и Sam Site'ы. Захвати все здания, которые сможешь. Теперь у тебя есть первый кусок кода, и ты можешь пускать ракеты. Далее следует напасть на северную станцию, но прежде нужно избавиться от соседней базы по добыче тибериума. Вход охраняется двумя Obelisk'ами, но можно зайти с тыла: в том месте, где ты основал базу, есть обвал с прямым выходом туда. Уничтожь или захвати все Refinery и электростанции. Теперь осторожно спускайся с горы и направляйся к восточному краю карты — здесь есть еще один обвал, ведущий в тыл с электростанциями и еще одной станцией управления. Уничтожь электростанции и захвати станцию управления — второй кусок кода у тебя. Раздобыть последний кусок кода не составит проблем, т. к. все Sam Site'ы обесточены, но делать этого не стоит до тех пор, пока в твоем авиапарке не будет хотя бы 10 Orca Bomber. Видишь ли, как только ты отключишь Firestorm вокруг CABAL's CORE, CABAL со словами "Activating Defense Protocol" поднимет на ноги громадную махину — CORE DEFENDER. Этот защитник сровняет с землей неподготовленную базу за пару минут. Ion Cannon отнимает у него один хит-поинт (из шести), EMP на него вообще не действует, а сам он слопает второй "Мамонт" секунды за две, не поперхнувшись. Но самое интересное в том, что его самого уничтожать не нужно — достаточно разбомбить CABAL's CORE (для этого тебе и понадобятся 10 Orca Bomber), только я бы посоветовал тебе принять бой, ибо это здорово. Действительно, прикольно такую громадину грохнуть. Все, CABAL больше не будет засорять эфир своим смехом.

...GDI вернули Тацитос, и команда во главе с доктором Будро смогла его расшифровать. Появилась новая надежда на восстановление Земли. Связь с "Филадельфией" восстановлена, и генерал Кортес готовится принимать награды...

Евангелие от NOD: From the Ashes

Кампания за NOD начинается после событий у GDI'шников: Кейн давно умер, CABAL порезан на куски, братство разрознено, идет передел власти. Brotherhood of NOD нуждается в новом лидере, и Славик (глава Black Hand of NOD) пытается присвоить этот титул себе, в то время как остальные его откровенно посылают. Для "утверждения" своей кандидатуры Славику нужен CABAL, ибо тот — творенье Кейна, он наведет порядок в братстве.

Миссия 1: Operation Reboot

Задания:

1. Проникнуть на базу GDI.
2. Найти все три куска CABAL's CORE.
3. Вернуться в зону высадки для эвакуации.

CABAL разобран по кускам, которые хранятся на базе GDI. Нужно собрать все три части и восстановить работу CABAL'a.

Иди сначала вниз до границы карты, а затем до упора на восток. Понаблюдай за тем, как Tiberian Fiend расправится с бравыми ребятами GDI около APC. Захватывай транспорт и плыви на север — попадешь прямо к Temple of NOD. Заводи инженера внутрь, и первый кусок у тебя. Теперь сгоняй назад и привези остальных солдат. Ты, наверно, уже заметил Light Post — если нарвешься на него, то последний кусок увезут. Проскочить мимо не получится, но можно взорвать, выстрелив по ящикам около него (это относится ко всем Light Post'ам в этой миссии). Переходи мост и бери второй кусок. Третий кусок находится на авиационной площадке. Переходи следующий мост, после чего двигайся по дороге. После спуска поверни на север и взорви ящики около стены — теперь проход на авиационную площадку открыт. Уничтожь машину с грузом и подбирай последний кусок. Возвращайся в зону высадки тем же путем.

Вести с Тибериумных Полей

Синий тибериум, зеленый тибериум... Он появился еще в Tiberian Sun, но тогда на него не обратили особенного внимания. Положа руку на сердце, заранее скажу, что подобное было еще в Red Alert — там был простой Ore, а был еще такой цветастый. Харвестер за раз привозил 1400 единиц руды вместо обычных 700. В "ТибСане" эта модификация ресурса приобрела более грозные черты — если с синим тибериумом неаккуратно обращаться, можно было повзрывать все вокруг. Возили его так же: 1400 за все заполненные ячейки харвестера. Скажу по страшному секрету: еще в прабабушке "ТибСана" — Dune 2 — была особая точка на спайсовом поле, расстреляв которую можно было получить доппаек. Соответственно, если неосторожно переместить на эту точку машину, она просто-напросто взрывалась. Так вот, возвращаясь к Tiberian Sun: синий вид тибериума столь же прибылен в Red Alert, сколь и опасен для здоровья окружающих в Dune 2. Так что ты это, поосторожнее... за кредитами гонись, себя не забывай...



Миссия 2: Seeds of Destruction

Задания:

1. **Оставаться незамеченными для войск GDI.**
2. **Использовать гражданских для привлечения тибериумных форм жизни.**

CABAL снова в строю и уже вовсю разрабатывает планы операций, заложенных в него еще Кейном. В данный момент он предлагает уничтожить базу GDI с помощью продуктов новых тибериумных экспериментов, причем так, чтобы GDI не узнали об участии в этом NOD.

Направляйся тремя Toxin Soldier'ами до спуска с горы. Далее иди в деревню (ты должен был уже увидеть ее с горы) и обрабатывай всех токсином. Ремонтируй мост в Genesis Pit и мотай оттуда куда подальше, а то еще Tiberian Fiend'у под руку попадешься. Все, что тебе нужно, — это выезжать Toxin Soldier'ами на открывающиеся территории, обрабатывать гражданских токсином и смотреть, как база GDI потихоньку расплывается в утренней дымке и взрывах зданий...

Миссия 3: Tratos' Final Act

Задания:

1. **Прикрепить Limpet Mine к технике противника, чтобы разведать местоположение Tratos'a.**
2. **Отключить Firestorm и нейтрализовать Sensor Array'и.**
3. **Убить Tratos'a.**

CABAL приказывает убить лидера мутантов Тратоса, так как он — единственный человек (точнее, мутант), который может расшифровать информационную матрицу Тацитус для GDI, что, естественно, мешает планам братства.

Сначала осмотрись — видишь Ghost Stalker'a, который стоит у ворот? Он досматривает все приезжающие машины и стопроцентно заметит прикрепленный Limpet Mine. Досмотрщика нужно убрать, но он вооружен "рельсой". Выкопайся неподалеку от входа и напади на него всеми доступными силами. Далее ставь Limpet Mine и смотри, что разведает грузовик. Тебе нужно уничтожить или захватить шесть электростанций (та, что у проходной, не в счет), чтобы снять Firestorm с Tratos'a. Но для начала неплохо бы разведать местность. Для этого возьми один Limpet Drone и пусти его на север по воде к тому месту, где останавливаются грузовики. Воду охраняют Hover MRLS — нужно их выманить к своим и уничтожить. Выройся перед стеной и пробей в ней брешь. Теперь заводи мину внутрь и закладывай ее на перекрестке. Патрульный Hover подцепит твой Limpet Mine и разведает основную часть базы. Найди безопасное место внутри базы недалеко от радара (около того места, где ты и пробил брешь) и вырывайся. Отсюда ты будешь делать свои дальнейшие вылазки, тем более что недалеко есть тибериумное поле, где ты можешь лечить киборгов. Захвати радар, он откроет территорию с Tratos'ом плюс периметр Firestorm и другие важные области. Настало время вырубать электростанции. Возьми одного солдата и направь его к двум электростанциям, которые расположились за стеной неподалеку. По тебе выстрелит RPG, но зато ты хорошо рассмотришь место вокруг нее. Сажай двух инженеров и Rocket Infantry в APC и вырывайся около RPG — стрелять по тебе она не сможет. Уничтожь RPG и захвати две электростанции. Можешь продать одну из них, благо для радара и одной хватит. Теперь посмотри туда, где радар открыл две электростанции, вплотную обнесенные стеной. Сажай в APC Rocket Infantry и вылезай подальше от Light Post. Уничтожь обе электростанции и возвращайся. Последние две электростанции находятся на острове (его разведал Hover) под оком лайт-поста и охраной Hover'ов. Выходи прямо под фонарем, он тебя не заметит. Громи все и вся. Как только Firestorm взлетит на воздух, вытаскивай все силы из-под земли на место бывшего Firestorm Generator'a и зачищай местность вместе с Tratos'ом.



Кейн жил, Кейн жив, Кейн будет жить!

Миссия 4: Mutant Extermination

Задания:

1. **Найти базу мутантов.**
2. **Подобрать Tacitus и вернуться к зоне высадки.**
3. **Уничтожить мутантов.**

Как оказалось, CABAL дал приказ об устранении Тратоса самостоятельно, не спросив разрешения у Славика. Последний в бешенстве, но CABAL больше не слушает его. Мутанты сперли у братства Tacitus, который нужен CABAL'у якобы для процветания братства.

Проезжай вперед на ровное место и раскладывай MCV. Развивайся, но не спеши нападать на мутантов, расположившихся неподалеку, иначе на тебя начнутся атаки (они и без того начнутся, только позже). Не забывай, у них на вооружении есть первые "Мамонты" и "рельсы". Отстроившись, приступай к поиску базы мутантов. Заранее предупреждаю: она расположена на северо-западе карты. Построй Attack Buggy и разведай территорию. Выясни место расположения артиллерии и уничтожь ее гарпиями с воздуха. Не пытайся найти Tacitus до зачистки противника — его уничтожат. Также не стоит нападать всеми силами на вражескую базу, так как мутанты держат там в загоне Tiberian Fiend'ов и не замедлят их выпустить при атаке. Лучше напади сначала мелкой группой, чтобы Fiend'ов выпустили и те побежали в атаку на твою базу (где их ждет героическая смерть), а затем можно налететь в полную силу. Зачистив базу мутантов, отгони грузовик с Tacitus'ом к зоне высадки и добивай оставшихся противников.

Миссия 5: Escape from CABAL

Задания:

1. **Бежать от войск CABAL'a и найти заброшенный аэродром.**
2. **Починить станцию связи и вызвать подкрепление.**
3. **Отступить к Montauk (передвижной командный центр NOD).**

От одного NOD'овского генерала поступило предложение отключить CABAL'a, но было уже слишком поздно. CABAL предал братство, чтобы создать свой мир. Все генералы теперь убиты, и из верхушки в живых остался только Славик. Нужно немедленно спасаться от CABAL'a.

В этой миссии все делать крайне быстро, так как погоня уже выслана и, как говорится, промедление смерти подобно. Просмотрев скриптовое вступление, поднимись на гору и убей киборга. К тебе присоединятся три Attack Cycle. Далее спускайся с горы и дуй на запад. Проезжай мимо деревни и поднимайся на гору, где тебе предстоит спасти трех инженеров. Далее, не спускаясь с горы, гони на запад и расстреляй обвал — теперь ты на старом аэродроме. Восстанавливай станцию связи и жди, пока покажут место эвакуации с Montauk'ом. Отправляй к нему все войска и, главное, не обращай внимания на противника.

Миссия 6: Needs of the Many

Задания:

1. **Разведать гражданские поселения и базу GDI.**



Раскладывай MCV и отстраивай базу. Укрепив оборону, нужно наладить прибытие подкрепления. Для этого придется отремонтировать два моста. Первый находится прямо на востоке. Убери трех киборгов около него и отремонтируй мост — теперь к тебе регулярно будет приходить подкрепление из либо четырех Tick Tank'ов, либо из двух артиллерий и двух Devil's Tongue. Второй мост расположен на северо-востоке, практически рядом с твоей базой. Проблема в том, что добраться до него гораздо сложнее, чем до первого, из-за нескольких подземных APC, под завязку набитых киборгами, так что придется сначала укрепить оборону. Уничтожай киборгов и ремонтируй второй мост — теперь подкрепление приходит с двух сторон. При разведке первого моста ты, наверное, заметил разъезжающий туда-сюда вражеский харвестер. Позаботься о том, чтобы он подхватил Limpet Mine. Теперь ты знаешь местоположение всех Refinery и Silo — захвати их и укрепи там оборону. Недалеко на востоке от захваченных Refinery находится база CABAL'а с тремя Missile Silo, штампуй юниты и атакуй ее. Вход охраняется только двумя Obelisk'ами, но при атаке прибудут APC с киборгами, так что подготовься основательно. Захвати три Missile Silo — теперь ракеты тебя беспокоить не будут. Настало время напасть на основную базу врага, ищи ее в северо-западном углу карты. Обогнуть основную оборону можно, зайдя со стороны захваченных Refinery. Захвати на этой базе хотя бы одно здание, остальные можешь уничтожить. Не поднимайся на гору — там тебе организованна теплая встреча в лице Cyborg Commando. Строй EMP около захваченного здания и вырубай Commando. Теперь атакуй всеми силами обездвиженного Cyborg Commando и захватывай станцию управления. CABAL смоется и устроит на прощание фейерверк из кучи Multi — Missile.



2. Отвлечь авиацию GDI разрушениями гражданских построек.

3. Завести инженера в радар GDI, чтобы украсть технологию EVA'ы.

CABAL предал NOD, и теперь братству нужен новый тактический компьютер. Славик приказывает захватить технологию GDI'шной EVA'ы.

Не знаю, то ли глюк скрипта, то ли ошибка мапмэйкера, но эту миссию можно пройти за несколько минут изначальными юнитами. Гони три Stealth Tank'а на восток. Там ты найдешь деревню и грузовик. Уничтожь грузовик и подбери ящик — теперь танки как новенькие. Возьми один "стэлс" и проедь им вверх по реке, пока не найдешь туннель. Подгоняй остальные танки и заводи их в туннель — ты внутри базы GDI. Разведай местоположение радара и электростанций на севере. Я думаю, ты уже заметил виновника этого безобидного проникновения на базу — не разложенный Sensor Array. Размести Stealth Tank'и подальше друг от друга (так, чтобы их всех не мог накрыть Orca Bomber) и сажай инженеров в APC. Теперь отправь APC к электростанциям и перед самым его подъемом атакуй что-нибудь "стэлсами". Направь инженеров к радару. Пока противник занят уничтожением танков, инженеры без проблем достигнут цели. Вот и все.

Миссия 7: Determined Retribution

Задания:

1. Отремонтировать мосты для прибытия подкрепления.

2. Захватить станцию управления, чтобы снять защиту с CABAL's CORE.

3. Уничтожить базу CABAL'а и ее защитников.

Заполучив себе EVA'у и прогрузив ее данными, NOD полны решимости отомстить CABAL'у. EVA вычислила предположительное местонахождение CABAL's CORE, так что NOD ничего не остается, кроме как атаковать.

Миссия 8: Harvester Hunting

Задания:

1. Защитить гражданских (и это-то за NOD???) от атак CABAL'а.

2. Уничтожить добычу тибериума CABAL'ом.



Славик вынужден пойти на сотрудничество с GDI, чтобы

Тиберийская Всемирная история

Command & Conquer. NOD. GDI. Какие знакомые понятия... Кажется, ты уже и не помнишь, когда и при каких обстоятельствах впервые услышал о C&C... Или помнишь? Проверим! А заодно и попробуем провести некоторые интересные параллели.

Вселенная Command & Conquer начинается с одноименной игры (носившей также название C&C: Tiberian Dawn), выпущенной в конце 1995 года. Практически мгновенно завладев умами и сердцами стратегов всего мира, C&C стал не только первой игрой вселенной, но и установил новые качественные планки в жанре RTS. Чуть меньше чем через год вышел mission pack под названием Covert Operations. Он оказался одним из наиболее громоздких — 15 новых миссий и 4 новых саундтрека. Практически сразу же, в ноябре 1996, был выпущен Red Alert, неофициальное продолжение C&C: Tiberian Dawn. Игра отличалась наличием двух графических режимов: один под DOS (старый графический движок C&C), другой под Windows (новый движок под DirectX, на котором позже был написан C&C Gold). Учитывая, что в RA играли, причем играли нехило, Westwood выпустила два аддона: Counterstrike — тот, что получше, и Aftermath — тот, что похуже. Если первый был еще более или менее играбельным, то второй представлял собой всего лишь набор плохоньких миссий и дисбалансированных юнитов.

В начале 1997 года было объявлено об официальном сиквеле оригинального C&C — Tiberian Sun. Новый воксельный движок, продолжение сюжета Tiberian Dawn — все как надо. Тем временем предприимчивые вествудовцы, дабы срубить очередную порцию капусты для голодающих дизайнеров, осенью 1998 года выпустили C&C Sole Survivor. Здесь игрок управлял лишь одним юнитом, зато мог апгрейдить его по всем параметрам. Sole Survivor был рассчитан исключительно на мультиплеер, хотя там присутствовал и тренировочный режим для одного игрока. Игра не стала популярной в нашей стране. Зато стала популярной другая. В августе 1999 наконец-то вышел Tiberian Sun. О нем писали все ("Игромания", в частности, дала полное прохождение и даже немножко читов с советами по изменению характеристик игры). Неудивительно, что Westwood постаралась как можно быстрее выпустить Firestorm — денег-то всем хочется.

Что ждет нас впереди? Во-первых, C&C: Renegade, первый в истории 3D-Action, основанный на сюжете C&C. По слухам — воксельная графика, мощный мультиплеер, оригинальная идея. Во-вторых, Tiberian Twilight — продолжение C&C: Tiberian Sun, о котором никому ничего не известно. В-третьих, Red Alert 2, о котором известно еще меньше. Напомню, что у Westwood новые игры на новых движках пишутся не менее чем за два года (что сильно огорчает саму Westwood — ОНА ЖЕ ТАК ЛЮБИТ ДЕНЬГИ!!!), так что следующую игру RTS-серии (RA2? C&C3?) мы увидим разве что весной-летом 2002 года...

уничтожить CABAL'а. Информация NOD и GDI о месте дислокации CABAL'а совпадает, но нужно сбавить темпы производства войск CABAL'ом. В то время как GDI уничтожают производство киборгов, на NOD возлагается задача по уничтожению большой базы по добыче тибериума.

Разворачивай Fist of NOD и сразу штампуй четыре Tick Tank'а, один Mobile Repair Vehicle и один Mobile Stealth Generator (не забудь развернуть его). Построй несколько Limpet Drone и позаботься о том, чтобы вражеские харвы подцепили их. Теперь тебе известно месторасположение Refinery. CABAL нападет на гражданских — посылай на помощь четыре Tick Tank'а и Mobile Repair Vehicle. При должном ремонте они без труда справятся со всеми. В поселении есть грузовики — уничтожай их и бери ящики с деньгами. После освобождения гражданских прибудет подкрепление из пяти инженеров и трех машин с деньгами. По дороге к поселению ты наверняка заметил ящики в ущелье. Попасть туда можно только из-под земли — строй APC и отправляй туда. Забрав деньги, верни APC к Fist of NOD и сажай туда пять инженеров. Направь APC к Silo на северо-западной базе (ее разведали харвестеры). Захвати три Silo с деньгами, Construction Yard и Stealth Generator, что стоит впритык к предыдущему. Строй электростанцию, чтобы скрыть захваченные строения. Теперь строй Hand of NOD для производства инженеров и хватай все здания на этой базе, а затем продавай их. Основную базу ты устранил, теперь остались несколько Refinery и Silo на другой. Попасть к ним ты можешь, держась южного края карты.



Миссия 9: Core of the Problem

Задания:

1. **Построить базу и выжить.**
2. **Захватить три станции управления, чтобы снять защиту с CABAL'а.**
3. **Уничтожить CABAL's CORE.**

CABAL предал братство и теперь должен заплатить за это. GDI уничтожили производство киборгов, и теперь самое время для финального штурма.

Эта миссия до боли напоминает аналогичную за GDI. Начни свое последнее в Firestorm утро с зачистки киборгов. Прибудет подкрепление. Продолжай зачистку. Затем переведи Devil's Tongue на другую сторону. Прибудет подкрепление. Ремонтируй мост и зачищай киборгов. Разворачивай прилетевший MCV и захвати радар, он откроет месторасположение CABAL'а. Теперь развивайся и укрепляйся на этом месте. Будет сложно, но ведь и легкой жизни (хе, последняя миссия, однако!) тебе никто не обещал. Укрепившись, приступай к захвату станций управления. Первая станция находится прямо на севере, вторая на северо-востоке, а третья — прямо на востоке. Начать советую с северной, несмотря на то, что около нее торчит целая база. Причем желательно именно **захватить** эту базу — радар покажет месторасположение остальных станций, да и вторая "штамповочная" никогда не помешает. Для взятия восточной станции тебе понадобится 3-4 APC с пятью инженерами и Rocket Infantry. Избавляйся от Cyborg Reaper'ов и хватай станцию вместе с Missile Silo. Теперь осталась последняя, с ней проблем вообще нет. Просто уничтожь стену и заведи инженера. Как и в миссии за GDI, активизируется CORE DEFENDER, но Banshee — не Orca Bomber, и так просто разбомбить CABAL's CORE не получится. Так что либо строй 20 Banshee, либо атакуй с земли. Все, бывший кибер-ментат и изменник уничтожен.

...Братство отомстило предателю и готовится к возвращению Кейна. Возвращение состоится скоро — в результате генетических экспериментов он был воссоздан, но кем Он будет на этот раз?.. ■



ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!!!

От Редактора. Мы тут в офисе на днях совещание устроили. Вообще надо сказать, что совещание — забавное штука: Катя Синичкина таскает всем Четырем Редакторам кофе, а они сидят в отдельном кабинете и обсуждают какие-нибудь умные штуки. Так вот, совещались мы. Проблема была в том, что Второй Редактор ViV на днях копался в архивах и абсолютно случайно нашел удивительный артефакт: часы с эмблемой Command & Conquer: Tiberian Sun. Вот мы и сидели, битый час обсуждали, кому эти часы отдать, пока в один прекрасный момент Главный не поднял руку, призывая прекратить галдеж, и не заявил: "Будем устраивать конкурс для читателей!" — "Конкурс?" — хором воскликнули неискушенные редакторы. "Конкурс!" — подтвердил Ден, не вынимая изо рта полуметрового мундштука с сигаретой. "И займешься этим — ТЫ!" — Главный ткнул пальцем в мою сторону. "Хорошо, Ден, займусь", — ответил я. А что мне оставалось делать? Часы, конечно, хороши — я вроде как и сам люблю "Конквер", от часиков бы не отказался. Но читатель, как говорится, дороже собственной зарплаты.

Конкурс состоит из пяти вопросов, ответы на которые должны быть наиболее полными и, естественно, верными. Что-то потребует от тебя инсталляции и запуска C&C, что-то заставит позвонить приятелю и вместе вспомнить отдельные детали игры. Что-то можно найти на фанатских сайтах, но что-то нужно точно знать самому. Такое вот комплексное задание. А кто первый ответит — тот и часики получает. Есть за что побороться... Итак, вопросы.

1. В какой стране проходит каждая из трех заключительных миссий для GDI в C&C: Tiberian Dawn?
2. Откуда есть пошло название минерала тибериум? Учитывая, что существуют две версии, принимается либо официальная, либо обе, можно без указания на официальный вариант.
3. Что входит в коробку с Command and Conquer: Commemorative Edition? Перечисли все четыре пункта комплекта поименно.
4. Кого и в какой последовательности убивают в заключительном ролике за Советы в Red Alert?
5. С каким ключом нужно было запустить Covert Operations, чтобы получить возможность играть против динозавров? Дополнительно: какие враги присутствовали в похожем секрете для Red Alert?

Ну, вот и все вопросы. Они довольно сложные, но лично я, человек, к фанатам себя не относящий, помню ответы наизусть. От тебя теперь потребуется лишь отправить письмо с правильными ответами на e-mail: torick@igromania.ru либо на адрес: 109316, Москва, Волгоградский проспект, 2, оф. 510. Не забудь сделать пометку на конверте: "КОНКУРС C&C". Письма будут обрабатываться по штемпелю с датой отправки письма. Письма по электронке получают сутки штрафа, так как "аналоговые" письма отправить сложнее, чем электронные. Таким образом, если 2-го мая пришло два письма — по электронной почте и по бумажной, то читатель, воспользовавшийся обычной почтой, выигрывает.

Удачи. Она тебе понадобится.

Сергей Савин
Глеб Власенко
zimozul@mail.infotel.ru

Total Annihilation: Kingdoms - Iron Plague

Железная чума Средневековья

Рейтинг "Мании": 7,8

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS* **КТО:** Cavedog * **НА КОГО:** TA **СКОЛЬКО:** P200, 64Mb, (PII-350, 128Mb) 3D уск.
ВМНОГЕРОМ: А как же! * **ОБЬЕМ:** 1 CD

В этом материале представлено описание всех юнитов и зданий за Zhon и Creon — самой сложной и самой новой расы в Iron Plague, а также полное прохождение игры. В скобках после названий существ и сооружений указано, где (или кем) они производятся. Если в скобках указано несколько названий через запятую, это означает, что данное существо можно произвести в нескольких местах.

ZHON

The Huntress (Thirsha). Кастует: Молния, Шаровая Молния и Порыв Ветра. Может летать и регенерировать.

Здания

Sacred Fire (Thirsha или Beast Handler). Жертвенный Огонь. Sacred Fire быстро излечивает находящихся поблизости юнитов.

Death Totem — Тотем Смерти. Стреляет молнией, нанося неприятелю очень сильные повреждения. Однако хорош только как ПВО месторождений маны. В остальном же полностью проигрывает Stone Giant'ам.

Lodestone (любой строитель). Аналогично Aramon'у.

Divine Lodestone (Shaman). Аналогично Aramon'у.

Сухопутные юниты

Beast Handler (Thirsha или Beast Tamer). Дрессировщик. Beast Handler трансформирует ману в воинов, т. е. выполняет функции бараков. При необходимости он может сражаться своим кнутом на вражеских солдат, но лучше всего использовать его по прямому назначению.

Hunter (Elsin или Mage Builder). Охотник. Обычный лучник.

Troll (Beast Tamer). Тролль. Ни на что, кроме защиты от rush'а (быстрой атаки в самом начале игры), не годится.

Goblin (Beast Handler). Гоблины являются основной единицей первого уровня в сухопутной армии Zhon'а. Они не очень хорошие воины, быстро уничтожаются противником, но очень быстро и просто создаются при минимальном расходе маны.

Beast Tamer (Beast Handler или Beast Lord). Укротитель зверей. Beast Tamer более опытен и умел, чем Beast Handler. Он не носит никакого вооружения, у него нет никакой брони. Единственной его задачей является создание юнитов второго уровня.

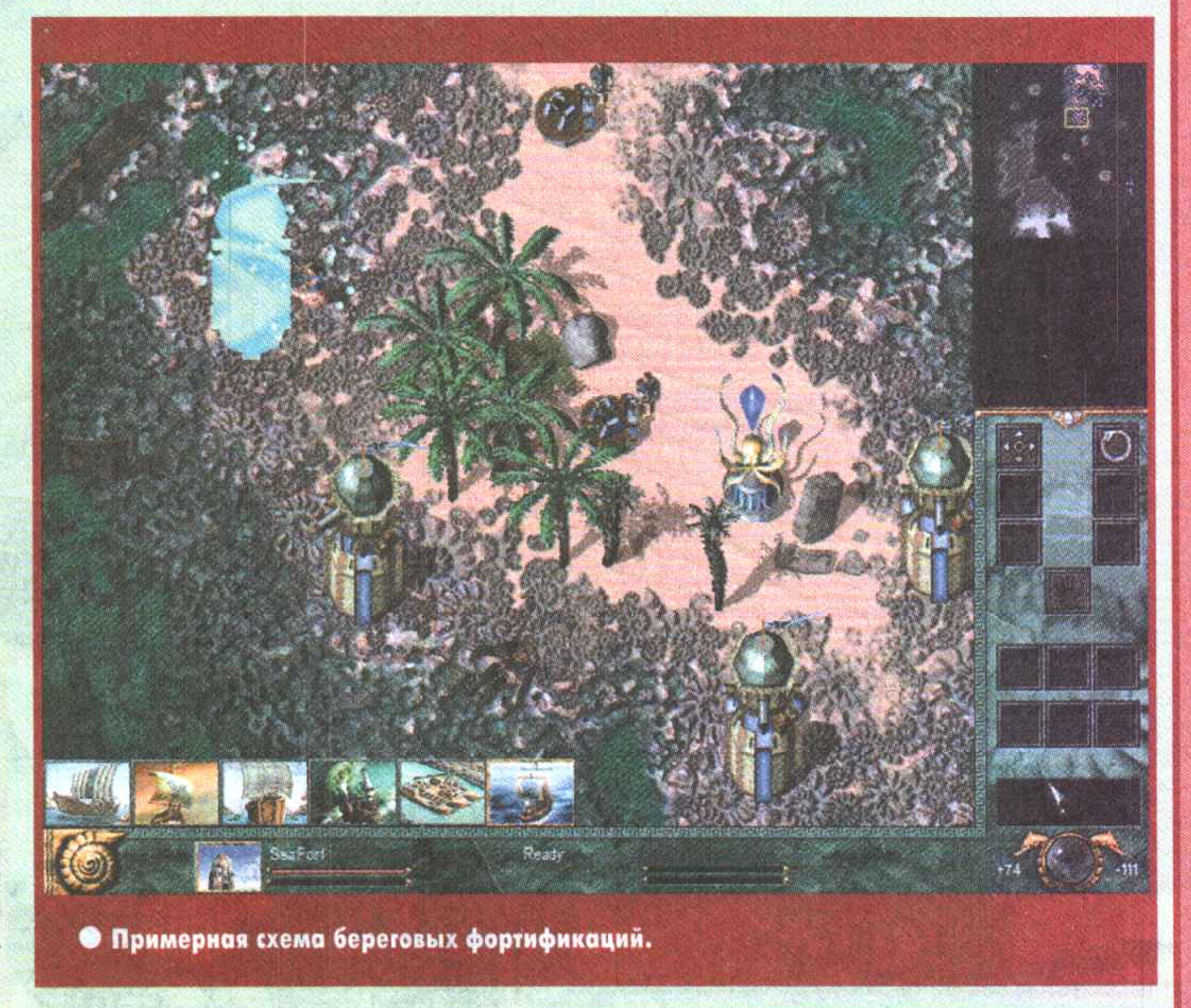
Basilisk (Beast Tamer). Василиск. Большая медленно ползающая рептилия с огненными глазами. Одним плевком превращает противника в камень.

Spirit Wolf (Beast Tamer). Волк-призрак. Весьма неплохой боец. Наносит двойной урон нежити (зомби, скелеты и пр.), может быть воскрешен.

Beast Lord (Beast Tamer). Хозяин зверей. Beast Lord — одна из самых значительных фигур в армии Zhon'а, так как владение магической силой позволяет ему создавать мощных и сильных юнитов третьего уровня. Beast Lord имеет хорошую броню и вооружен боло, которое с силой метает в противника. Для врага Beast Lord является основной целью.

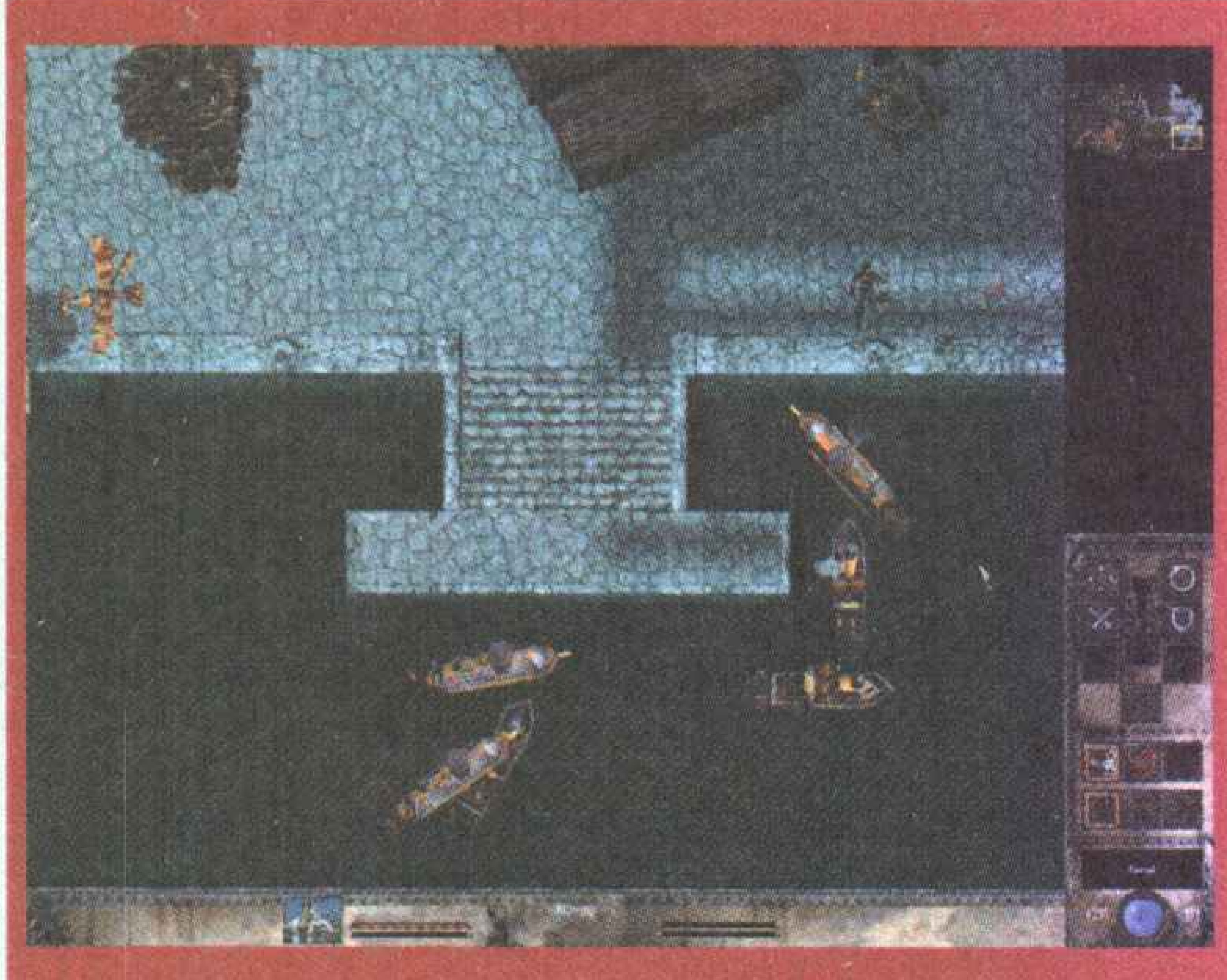
Shaman (Beast Lord). Шаман. Самый квалифицированный рабочий Zhon'а. Только с его помощью можно вызвать Древнего Дракона (Ancient Dragon) и построить Divine Lodestone. Shaman отбивается от противника молниями (lightning), а также добавляет по 20% к здоровью и силе удара стоящих рядом юнитов.

Stone Giant (Beast Lord). Каменный Гигант. Эти гиганты имеет хорошую броню и устойчивы к выстрелам вражеской артиллерии. Гигант — самая лучшая пушка в игре, т. к. очень хорош и как обычное орудие, и как тяжелый пехотинец. Единственный недостаток гигантов — они наносят всего 30% повреждений драконам и медленно передвигаются (в том числе и по дорогам).



● Примерная схема береговых фортификаций.





Jungle Orc (Beast Lord). Очень мощная пехота. Обычно используются для защиты строителей и прорыва на вражескую территорию.

Wisp (Beast Lord). Быстрый, маневренный и неплохо вооруженный юнит.

Морские юниты

Kraken (Beast Tamer). Кракен. Обитает в воде и своими щупальцами посылает волшебные сгустки воды, топя неприятельские корабли и уничтожая слишком близко подошедших к берегу солдат противника.

Летающие юниты

Bat (Beast Handler). Летучая мышь. Аналог Spyhawk.

Drake (Beast Lord). Дракон. Очень эффективен в нападении, основная ударная сила ВВС Zhon'a, т. к. относительно дешев.

Gryphon (Huntress). Грифон. Во время сражений Gryphon метает сверху копья по неприятельским войскам. Не самый сильный из юнитов, к тому же меткость бросков сильно зависит от скорости и маневренности мишени.

Harpies (Beast Tamer). Гарпия. Переманивают вражеских юнитов (кроме драконов, монархов и божеств) на вашу сторону.

Roc (Beast Lord). Птица Рок. Roc не предназначен для ведения боевых операций, поэтому никакого оружия не несет. Его задачей является переброска юнитов по воздуху с одного места на другое.

Ancient Dragon (Shaman). Древний Дракон. Во время полета над противником посылает в него огненный дождь из своих ноздрей. Также может использовать Шаровую Молнию и Кольцевой Удар.

CREON

The Sage. Регенерирует. Оружие: Blue flame (огнемет, бьющий почему-то синим пламенем, своих не ранит), Mortar (миномет, очень полезная вещь, особенно на ранних стадиях игры, когда нужно уничтожать далеко стоящие пушки противника), Energy Blast (оружие массового уничтожения, имеет средний радиус действия).

Здания

Mana Refinery (Sage, Mechanic). Завод по переработке маны. Аналог Lodestone.

Smithy (любой строитель). Производит Automaton'ов, Fire Wagon'ы, Tortoise'ы, Mechanic'ов и Barnsformer'ов.

Navy Yard (Sage, Mechanic). Порт. Строит корабли.

Gate (Sage, Mechanic). Ворота. Аналогичны воротам всех прочих рас.

Wall (Sage, Mechanic). Стена. Аналогична стенам других рас.

Prismatic Mirror (Mechanic). Призматическое зеркало. Дальнобойная лазерная пушка. Отличается слабым здоровьем и весьма приличной убойной силой. Строить только позади других башен.

Gatling Crossbow (Sage, Mechanic). "Арбалет-пулемет". По сути, аналог Guard Tower.

Bomb Sprinker (Mechanic). "Разбрасыватель бомб". Аналог Aramon'овского Stronghold'a, только поскорострельней.

Academy (Mechanic, Chief Engineer). Академия. Наиболее важный завод Creon'a, т. к. производит драконов.

Mana Amplifier (Chief Engineer). Усилитель маны. Аналог Divine Lodestone.

Сухопутные юниты

Automaton (Smithy). Робот. Хорош в обороне, т. к. имеет очень низкую скорость. Во всем остальном — обычный пехотинец первого уровня, "пушечное мясо".

Fire Wagon (Smithy). "Огненный вагон". Огнемет. Особенно эффективен против зданий. В ближнем бою убивается почти мгновенно, а когда стреляет, не щадит ни своих, ни чужих. Поэтому рекомендуется ставить его в первую линию.

Tortoise (Smithy). "Черепаха". Танк на паровой тяге. Дешев, быстро производится, довольно быстр, далеко бьет, универсален.

Mechanic (Smithy). Механик. Основная задача — возведение укреплений. Имеет на вооружении Tazer и Freeze beam. Последний не действует на технику, зато против всех остальных — самое то.

Shock Trooper (Academy). Солдат с электрошоком. Этакая помесь лучника и обычного пехотинца. Стреляет молнией на небольшое расстояние. Может работать как ПВО. В сочетании с Beast Rider — основная сила (как защитная, так и атакующая) Creon'a.

Beast Rider (Academy). Динозавр с пушкой на спине. По сути, усиленный и чуть замедленный Tortoise. В больших количествах сметает все на своем пути. На вооружении: Cannon и Beast Claws (для ближнего боя).

Chief Engineer (Academy). Главный инженер. "Продвинутый" строитель. Вооружение то же, что и у механика, плюс Long Term Stue.

Морские силы

Submersible (Navy Yard). Подводный аппарат. Маленький катер, может стрелять по воздушным целям, чем и ценен.



Aerial Juggernaut – смерть, летящая на крыльях ночи.







Stern Wheeler (Navy Yard). Колесный пароход. Вооружение слабенькое, зато может перевозить до 10 десантников.

Iron Clad (Navy Yard). Броненосец. Основная морская боевая единица Creon'а. Также может возить 5 единиц десанта.

Летающие юниты

Barnsformer (Smithy). Гастролер. Аналог Spyhawk и иже с ним.

Neo Dragon (Academy). Механический дракон. Эффективен против живой силы. Имеет на вооружении: Blue Flame (как у Sage), Freezing Beam (как у механика), Freezing Storm (вокруг точки попадания расходится волна мороза, эффективно против больших скоплений живой силы). Freezing Beam и freezing Storm не действуют на технику и летающие юниты.

Aerial Juggernaut (Chief Engineer). Воздушный Джаггернаут. Воздушный транспорт, вооруженный двумя мощными пушками. Отличается малой скоростью, очень хорошим здоровьем, большим радиусом обзора и большой убойной силой. Служит прекрасной огневой поддержкой. Идеален для патрулирования в режиме Defensive неподалеку от ваших укреплений.

Глухая стена – залог успеха...

Прохождение

Blood and Gold (TAROS)

Задачи

Потопить все транспортные суда Веруны, плывущие к Креону.

Не позволить ни одному транспортному кораблю достигнуть маяка.

Не потерять корабль культа Локкена.

В твоем распоряжении всего два юнита, так что постарайся быть поосторожнее. При этом, если потеря летучего ящера не критична, то потопление "культового" корабля равнозначна полной и бесповоротной капитуляции. Сразу оговорюсь — миссия простая до невозможности, что достигнуто благодаря убойной силе пушки твоего судна и дальности выстрела, явно превышающей вражескую. Поэтому все, что требуется для победы, это отвести сей "броненосец" ко второму островку на юге и стоять, планомерно истребляя все подплывающее на расстояние выстрела. Ящера можно и вовсе не использовать, загнав куда подальше. А можно и бросить на вражеские ряды и посмотреть, насколько удачно получится у него попытка повторение подвига Гастелло.

Dark Hulls (VERUNA)

Задачи

Высадить десант на близлежащий континент.

Разрушить все доки Креона.

Смело высаживай священнослужительниц и вспомогательные войска на западный континент. Но тебя могут поджидать товарищи из комитета по встрече особо опасных оппонентов, так что не отпускай их далеко одних.

Построй мощную оборону как можно быстрей. Особенно по западному и южному берегам континента. Именно с этих сторон стоит ожидать высадок вражеского десанта и обстрелов твоих береговых фортификаций с моря через 10-15 минут после начала игры. Отстраиваясь, обрати внимание на сбалансированность обороны — если понастроишь одних мортир, которые бьют далеко и больно, то они будут вытоптаны первым же десантом вражьих войск. С другой стороны, увлечение постройкой сплошных бастионов приведет к тому, что их будут выносить с моря.

Теперь надо штурмовать доки. Всего их три штуки. Один можно раздолбать относительно безболезненно — он находится к западу от твоего континента, на одном из маленьких островов. Обороны, кроме понастроенных им же кораблей, нет. Так что потери будут минимальными. Но вот при штурме следующего дока, скорее всего, полягут все пока оставшиеся целыми суда. Поэтому весьма полезно наряду с атакой еще потихоньку и отстраивать поддержку кораблям.

Еще один док находится на западной части пляжа на южной оконечности вражеского континента. Последний — на восточной его части. Проблема в том, что проплыть от одного к другому по низу карты нельзя. Для этого придется проделать путь вдоль всей береговой линии поверху. А это грозит большими потерями в твоей флотилии, так как с берега их благополучно и методично, при этом оставаясь, как правило, безнаказанными из-за своей большей дальности стрельбы, обстреливают креоны.

Технически задача уничтожения доков не сложна. Главное — понастроить поболее тяжелых кораблей и, не зевая, пополнять их редеющие ряды.


ПВО за работой.

Join Us (CREON)

Задачи

Провести глубокую разведку вражеской территории.

Построить при помощи механика армию.

Подавить мятежников.

Пусть тебя не пугает малочисленность выданной вначале армии — спустя некоторое время прибудут еще четыре отряда, превосходящих ее и по численности, и по тяжести вооружения. Летающие юниты можно сразу бросить в разведку на север, северо-запад и северо-восток. Из прибывающих войск советую поберечь шоковых солдат, потому что их запас невосполним. Строить самостоятельно их будет нельзя, а стреляют они здорово.

Один-единственный неохраняемый, а посему халявный источник маны находится в пустыне на западе. Обрати внимание на оборону — помимо прохода с севера, от дороги, есть еще и лазейка с запада, с моря. Оттуда время от времени к тебе будут приползать/приходить/приплывать весьма недружелюбно настроенные гости. Но двух механиков с лучами, поставленными на заморозку, будет вполне достаточно.

В целом расклад примерно следующий: мятежный город, который не должен спать спокойно, расположен в северо-западной части пустыни. По периметру же пустыни расположены три-четыре камня, уже занятых врагами. Самые слабо охраняемые — крайние, то есть на западе и севере. У центрального оборона получше: есть и мортира, и бастионы, и пара сторожевых вышек. Говоря откровенно, тебе совершенно не обязательно захватывать их все. Вместе с тем, каждый камень — это плюс к твоей мане и минус к вражеской.

Задача состоит в том, чтобы проникнуть в город и причинить как можно больше ущерба. Говоря конкретнее, истребить все, что движется и еще пытается дышать. Задача облегчается тем, что тебе вовсе не надо убить их всех или уничтожить все постройки. Через некоторое время, когда будет набрана критическая масса урона, мятежники сами взмолятся о пощаде и миссия будет выполнена.

Sins of State (VERUNA)

Задачи

Спасти моряков, находящихся на западе, и увести их на северо-восток.

Оставшихся в городе начнут убивать через 15 минут.

Потерять можно только семь человек.

Твоя начальная армада состоит из одного скифа. От прилагаемых войск тоже толку мало — посадить их на корабль нельзя. Так что придется действовать весьма и весьма быстро, так как в отведенные пятнадцать минут враг дремать не собирается и будет вовсю отстраивать свою флотилию и уставлять берега проливов укреплениями.

Ты можешь попытаться воплотить в жизнь "челночную" тактику, плавая к порту и обратно много-много раз. Вот только есть несколько "но". Во-первых, на скиф влезает не более четырех человек. Так что придется сделать как минимум пять "ходок" туда и обратно. Во-вторых, уже ко второму-третьему рейсу за твоим скифом плотно увяжется погоня из тяжелых кораблей. И даже если корабль удастся сберечь, то высаженные на берег моряки будут перемолоты в пыль. И в-третьих, к четвертому-пятому рейсу берега островов будут кишеть разнообразными гадами, то есть лучниками, баллистами и пр. А это тоже проблема, если учитывать слабые параметры скифа.



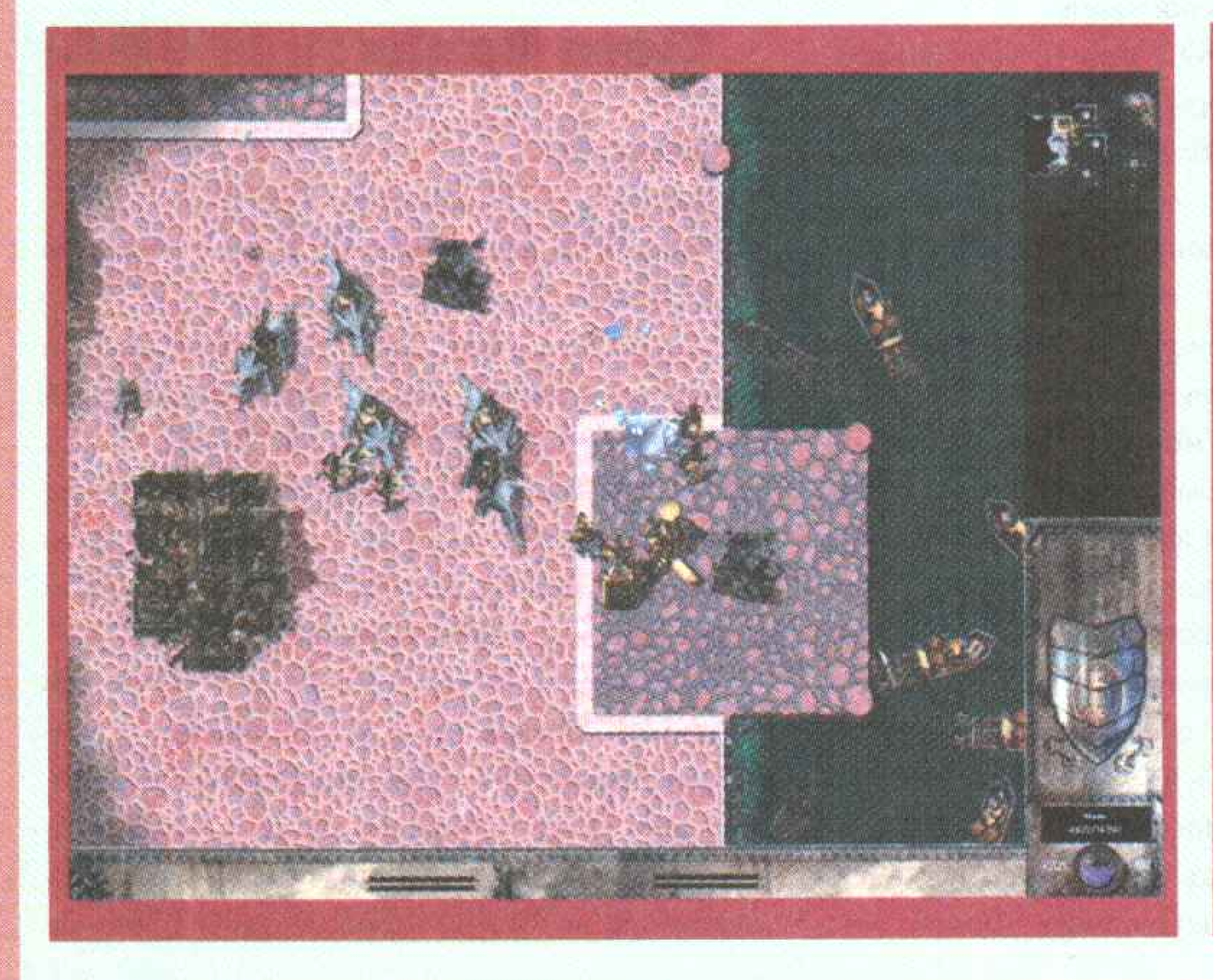
Что такое мана и почему ее не бывает много

Мана — единственный ресурс в игре. Количество ее не ограничено, поэтому принципиальным в стратегическом отношении является вопрос о скорости ее добычи. Зачастую куда выгоднее контролировать 3-4 месторождения с построенными на них Divine Lodestone, чем 5-6, но с простыми Lodestone.

Тем не менее, всегда нужно стремиться к контролю над наибольшим количеством месторождений, хотя бы для того, чтобы они не достались противнику.

При штурме вражеской базы надо стремиться в первую очередь сносить именно Lodestone'ы и Divine Lodestone'ы, затрудняя таким образом супостату постройку подкреплений.

Ману приносят не только Lodestone'ы и Divine Lodestone'ы, но и все постройки (кроме оборонительных) и строители. Кроме того, заводы (как и строители) увеличивают максимальный запас маны.





Посему самый предпочтительный, быстрый и уже апробированный вариант заключается в следующем. Сразу же начинай строить доки выданной вначале священнослужительницей. А после этого строй боевой корабль. Процесс достаточно медленный, но иначе никак. Все это время держи скиф рядом, а то еще пришибут ненароком. Когда большой корабль будет построен, посылай оба своих судна на запад по верхнему краю карты. Не доплывая немного до порта, ты встретишь один вражий боевой корабль. Но наш круче, и поэтому потрепанные, но довольные собой и жизнью твои зольдатен доберутся до пункта назначения. На здоровое судно влезет двадцать моряков, плюс еще четыре на маленький. Этого достаточно для победы.

Тем временем не забывай про свое место высадки. Туда могут пожаловать нежданные гости. Не оставляй доки без дела — строй новый боевой корабль. Он и врагов отгонит, и подготовит место для возвращения груженных моряками кораблей.

После погрузки тем же путем отправляйся восвояси. Держись подальше от южных берегов — к этому времени там уже может быть понастроено бог знает что. Так что быстро, огородами-огородами — и к Чапаеву, как говорится. Высаживай моряков к своим, и миссия окончена.

Tin Gods (VERUNA)

Задачи

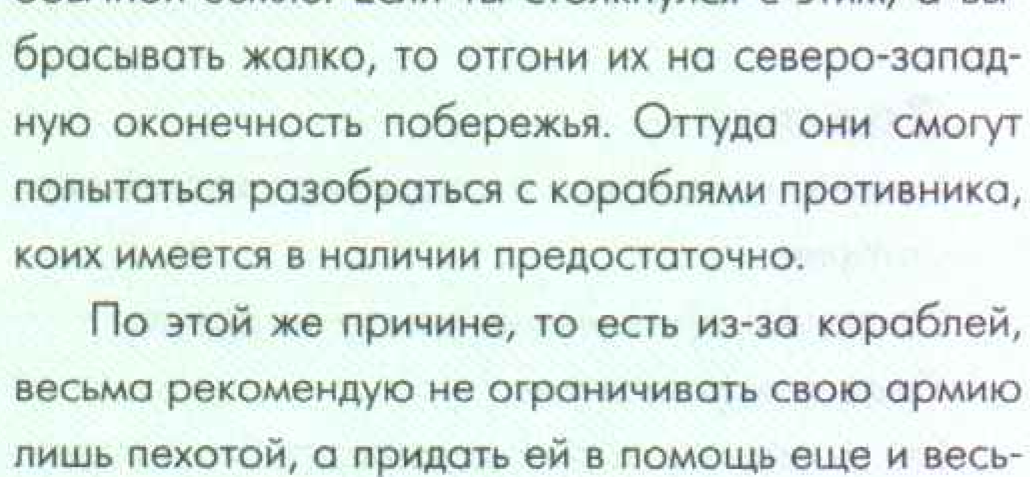
Убежать в пустыню и отстроить линию обороны.

Продержаться 45 минут до прихода амазонок-наездниц.

Миссия весьма и весьма нудная, хотя и не лишена приятности. Скажу вот что: если хочешь ее закончить благополучно, то не будь жадным и не пытайся объять необъятное — все равно не получится. Помни, что надо просто продержаться, а не изничтожить всех врагов. К тому же это и невозможно.

Так вот. Как и сказано в задачах, бросай свои башни и бегом на юг, в пустыню. Выбери один священный камень из четырех пока еще своих. Добравшись до него, спешно бросай священнослужительниц на постройку стены вокруг этого источника маны. Ограда должна быть настолько маленькой, чтобы внутри поместились два-три бастиона и одна-две мортиры. Плюс несколько строительниц. Про все остальные войска лучше забыть. Спасение их отнимет слишком много времени, которого как раз и нет. Твоя задача — отстроить сплошную стену до тех пор, пока их не перебьют и не примутся за тебя.

Если ты успел, то можно немного расслабиться и приступить ко второй фазе выполнения миссии. Изнутри начинай отстраивать второе кольцо стен вдоль первого. Это нужно, так как рано или поздно в ограде прогрызут дырку и внутрь хлынут враги, остановить которых уже нечем. А так ты успеешь залатать брешь.



А враг подкрался незаметно.

Еще одна тонкость заключается в том, что все имеющиеся бастионы и мортиры надо перевести из автоматического режима в пассивный. Ведь бастионы не всегда способны стрелять через стену и не всегда соображают, что долбят стену вместо того, чтобы переключится на другую, доступную цель. Ну а мортиры будут накрывать своим взрывом и часть стены. Как бы то ни было, и те, и другие невольно помогают креонам в нелегком деле разрушения твоих фортификационных сооружений. В общем, отключай свои орудия и, управляя ими вручную, отстреливай наступающих.

В таком режиме продержаться до прихода подмоги не сложно, хотя и слегка муторно.

Enemy Hands (TAROS)

Задачи

Найти и исследовать останки.

Уничтожить все недружественные войска вокруг обломков.

Хелигрим не должен погибнуть.

Миссия как раз для тебя, если ты любишь наворотить горы трупов, сталкивая армии в лобовых атаках. Священных камней дано более чем достаточно, так как окопавшиеся на берегу враги не лезут на лавовую почву, оставляя в полном твоем распоряжении четыре-пять источников столь необходимой маны. Кроме того, твои темные каменщики могут отстроить целых три здания, которые выдадут потрясающее разнообразие тварей для производства. Ну а пассивное поведение врага дает тебе возможность особо не заботиться об обороне и сконцентрироваться на построении своей армии.



Здесь еще и не таких хоронили...

Прежде всего помни, что не все твои создания могут бродить по обычной земле. Если ты столкнулся с этим, а выбрасывать жалко, то отгони их на северо-западную оконечность побережья. Оттуда они смогут попытаться разобраться с кораблями противника, коих имеется в наличии предостаточно.

По этой же причине, то есть из-за кораблей, весьма рекомендую не ограничивать свою армию лишь пехотой, а придать ей в помощь еще и весьма мощные ВВС. Но на самом деле есть способ пройти миссию намного проще. Тебе, как ярому последователю культа Локкена, дается возможность производить юниты, называемые крысами-камикадзе. Их единственное оружие — динамитные шашки, нагруженные на их же спины. Но кроме этого, эти создания могут на время становиться невидимыми для противника. Поскольку твоя цель состоит в уничтожении всех построек на земле, то лучшего, быстрейшего и наименее болезненного способа просто не найти. Крысы (семи-восьми штук достаточно, чтобы без вопросов затопить корабельные доки) подводятся к зданию, с них снимается невидимость и первое же попадание по этим тварям приводит к детонации.

Close Ranks (VERUNA)

Задачи

Высадить десант на остров Каора.

Уничтожить все сухопутные и морские юниты Креона.

Миссия, хоть и седьмая по счету, реально одна из наиболее легких. Каора представляет собой остров, состоящий из двух частей: "пляж", то есть пригодное для высадки с кораблей запесоченное пространство, и "высокогорье", уходящее крутыми склонами в пучины морские, что делает штурм с моря занятием крайне малопродуктивным.

Выданного в начале миссии флота более чем достаточно. Прежде всего высади десант на ближайший берег. Народу там туча. Поэтому сразу зачисть весь пляж, отстрой священные камни, но наверх пока не суйся. Дело в том, что армия твоя многочисленна, но крайне тормознута. Все северное


НеоДраконы как лучший способ "зачистки".

высокогорье утыкано арбалетами, разбрасывателями бомб, "гиперболоидами" и прочей далеко и метко стреляющей гадостью. Поэтому все твои рыцари полягут, не успев перебить и трети фортификаций. Так что лучше их вообще оставить в обороне.

Предлагается следующий способ. Настрой десятка три-четыре берсеркеров. Это крайне дешевые, быстро бегающие и достаточно больно бьющие солдафончики. В плане огневой поддержки рекомендую пяток мортир, понаставленных как можно ближе к подъему на высокогорье. Дальности их стрельбы хватает на то, чтобы покрыть его полностью. Если тебе очень жаль свои войска, то начинай огонь вслепую — стреляй из мортир по песочным ямам, там понастроено по два-три вражеских орудия.

Как только будет готов сводный отряд твоих "летучих голландцев" в количестве 30-40 человек, начинай наступление. Просто отправь их на север. Орудия начнут по ним стрелять, а берсеркеры на автомате начнут их гасить. Благодаря своей скорости они успевают добежать и вынести любую пушку. Сантиметр за сантиметром обойди ими все берега и вообще всю площадь плоскогорья — там много построек, которые легко пропустить.

Возникнет только одна проблема. Подлый мозг дизайнера миссии обнес две бомбометательные машины креонов в кольцо сплошной стены, не оставив ни одного шанса твоим берсеркерам до них добраться. Но именно для этого-то я и советовал отстроить те самые пять мортир...

Dark Tempest (CREON)

Задачи

Уничтожить все войска Веруны.

Ты начинаешь на восточном острове. Враг — на западе, на таком же большом куске земли. Его от тебя отделяют четыре небольших островка в открытом море, на которых понаставлено всякой разной гадости.

Оборона врага представляет из себя примерно следующее. Южная скалистая часть вражьего острова — прибежище для доков. На северной и восточной стороне — причалы, где и рекомендуется высадка. Будет много крови, но, учитывая подавляющее преимущество креонских кораблей над всеми остальными, вполне возможно.

Но самая мощная линия обороны выстроена в юго-западной части острова. Туда ведут всего несколько узких, хорошо простреливаемых дорожек. Поэтому рекомендую сразу после высадки отстроить заводы по производству живой силы прямо там, на причалах.

The Test (CREON)

Задачи

Уничтожить или захватить людей Арамона.
Уничтожить казармы Арамона.

Армия вначале дается небольшая, но помни, что твой инженер может клепать солдафонов прямо из трупов врагов и мирных жителей.

Карта проста. Проследуй по дороге на юг, до деревни (опасаться стоит лишь одиночных дозорных башен да изредка выскакивающих из леса одиночных солдат противника). Там на месте преврати местных обитателей в подручную тебе силу.

Сколотив более или менее приличную военную силу, бросай ее точнехонько в центр карты. Именно там находится аванпост сил Арамона, где тебе и надо уничтожить казармы.

Wartoys (CREON)

Задачи

Взять штурмом город и уничтожить его.

Карта разделена рекой на две примерно равные половины, оставляя проход только по северной кромке. Оттуда-то и начинается дорога в стан врага, и именно оттуда же вскоре после начала попрут недружественные тебе элементы. Поэтому действовать надо быстро — выдвинуться на восток от стартовой точки и перекрыть эту лазейку.

Самый лучший способ обеспечить себе безопасное существование — настроить зеркал и подвесить над ними летающие юниты. Патрулируя, они высвечивают большую территорию, зеркалам же только то и надо — дальность практически неограниченная.

Kingsbarrow hills (ARAMON)

Задачи

Отбить атаки Креона.

Сама по себе миссия не сложная, но потребует от тебя максимум скоростных навыков. Надо отбиться от подходящих время от времени сил Креона. Священных камней всего четыре штуки, поэтому строить оборонные редуты будет непросто. Начни с рассмотрения такого варианта: застроение стенками юго-восточного и юго-западного проходов. Они достаточно узкие для перекрытия подходов.

Северные подступы наглухо перекрыть не получится, поэтому строй столько башен в той области, сколько сможешь.


Божества — с чем их едят

Anu: Deity of Aramon (необходимо присутствие Acolyte of Anu, вызывается Elsin'ом). Считается необходимым. Avatar of Anu, конечно, сотрет в порошок кого угодно, но все-таки проще будет победить без божественной помощи — слишком долго приходится ждать, да и стоит это удовольствие дороговато.

Как ни странно, но божества других рас от Ану ничем, кроме имени, не отличаются..

Secrets unveiled (ARAMON)

Задачи

Разведать руины заставы.
Уничтожить всех врагов.

А вот в этой миссии как раз торопиться не стоит. Подведи войска к находящейся в центре карты крепости. Уничтожь секцию стены и жди врагов, построив пехоту впереди, а лучников чуть подальше за ними. Скоро начнут подходить гости — отстреливай их по одному, не рискуй. Вот так, шаг за шагом, убивай их по одному

A bold and Risky Plan (ARAMON)

Задачи

Найти проход через лабиринт.
Защитить мага-строителя.

Легкая миссия. Просто надо знать, куда бе-


Из серии "Приколись": логотип Cavedog на пустынном берегу.

жать. Сначала на восток. Беги быстро, так как в проходе к северу от первой большой кучи костей тебя поджидает засада. Примерно посередине карты поворачивай на север, а дойдя до северной кромки — на восток, в угол карты.

Небольшой совет. Постарайся оставить при себе хотя бы одного магического лучника. Он может "замораживать" жертву задолго до того, как она доберется до тебя.

Yellow jackets (ARAMON)

Задачи

Найти и уничтожить крепости.

По западной стороне карты, на юг от места твоей высадки, расположено несколько священных камней — занимай их быстро. Замок врага близко, поэтому будь осторожен, отстраивая башни.

Кстати, об обороне: не забудь о такой штуке, как требушет. Эта установочка имеет чудовищную дальность и немалый урон.

Облегчить штурм поможет такой маневр. Прорвись по северной части острова наверх. Там есть ворота, при этом весьма слабо охраняющиеся. Проникнув внутрь, ты сможешь проникнуть вглубь обороны на юг — пушки снаружи не будут доставать тебя.

Alliance (TAROS)

Задачи

Найти Тиршу в джунглях.

Джунгли наполнены опасными животными и тотемами смерти, поэтому не стоит понапрасну шататься по зарослям. Добраться до Тирши можно либо зайдя в обход (сначала на восток, затем по краю карты на север и затем на запад), либо ломануться по прямой на север, где тебя поджидают пара тотемов.

Когда в зоне видимости появится дорога, поставь оставшиеся войска в passive mode, чтобы они не стреляли по мирно стоящим оркам.

Nocturnal Horrors (ARAMON)

Задачи

Пересечь реку.
Найти выход.
Сохранить мага-строителя.

Единственная и главная проблема — это плавающие в реке змеи. Если подвести свои войска слишком близко к берегу, то солдатиков вынесут. Поэтому надо спуститься вдоль реки на юг и отстроить там док. Три-четыре боевых галеры должны без проблем решить проблему со змеями.

На этих же кораблях надо переправиться на южную часть правого берега и, высадившись там, пройти в юго-восточный угол карты.

Science above Magic (CREON)

Задачи

Высадиться и окопаться.
Уничтожить все силы Веруны.

Высадка на причал пройдет без проблем — берег охраняется лишь несколькими башнями. Не забудь уничтожить вражеские доки на самом севере, а то покоя не будет.

Главная сложность — город, расположенный на востоке, на возвышенности. В северной и южной частях находятся два укрепрайона, которые и придется штурмовать.

Прежде всего быстро отстрой свои оборонные рубежи, а то затопчут. Для наступления же весьма советую использовать неодраконов, возможность строительства которых тебе предоставляется. При помощи этих летающих монстров выносятся башни, мортиры и прочая гадость. Остальное добивается по желанию.

Shining Hope (VERUNA)

Задачи

Охранять водный путь на востоке.
Не должны погибнуть Киренна и ее войска.

Прежде всего уводи Киренну с мыса — его не удержать. Посади ее на корабль и закинь на северо-западный остров, к войскам. Там начинай быстренько отстраивать доки и башни. Отстроив более или менее приемлемый флот, возвращайся на восток и блокируй проход.

Островки зачистить не проблема — при поддержке с моря выносим все морским драконом. Он дается только один, зато крут неимерянно. К сожалению, к этому времени вражина успеет весьма нехило окопаться на юго-восточном острове, самом большом. Корабли там практически бесполезны — берег высок и скалист. А в одиночку дракон не сила. Поэтому предлагаю настроить несколько десятков берсеркеров и высадиться на пристани острова. Зачистить плацдарм и отстроить там пару бараков. И уже оттуда начинать наступление.

Чтобы успешно завершить миссию, надо, погрузив Киренну вместе с сподвижниками на корабли, подогнать их к восточному проходу.



● "Мы в город изумрудный идем дорогой трудной..."

Treacherous Updrafts (ZHON)

Задачи

Провести Хелигрина в низину.
Защитить Тиршу.

На север и на юг от начала находятся два священных камня. Построй шамана и при его помощи воздвигни там divine loadstone'ы. Это обеспечит необходимое количество маны. После этого стоит набраться терпения и отстроить древнего дракона. Строить будут долго и мучительно, но оно того стоит.

Чтобы успешно завершить миссию, надо прорваться на запад, на цветущую полянку. Сделать это не так сложно, достаточно лишь построить сбалансированную группировку: 4-5 летающих юнитов, 5-6 наземных и 3-4 каменных гиганта в качестве поддержки.

Особое внимание удели своим ВВС, так как придется столкнутся с aerial juggernaut'ом, а эта летающая крепость способна причинить большие неприятности.

Monstrous Violations (ZHON)

Задачи

Провести Хелигрина в центр лаборатории.
Защитить Тиршу и Хелигрина.



● Для Тирши это не проблема.

● Нас мало, но мы некроманты.

Проходится миссия на одном дыхании и одним юнитом — Тиршей. Мало того, что она летает, так еще и выстрел у нее неслабый. С одиночными инженерами она справляется без проблем. Группы можно вынести за секунду третьим, самым мощным ее оружием.

Для Тирши некоторую сложность может представлять центральный остров, так как по его краям поставлены четыре арбалета. Но и с ними она справится, надо просто действовать аккуратно и в несколько заходов.

После этого просто проведи Хелигрина с сопровождающими его лицами в центр.

The Necromancer Returns (TAROS)

Задачи

Выбраться из здания.

Тирша, Локкен и Хелигрин должны выжить.

Теперь надо проделать тот же путь, что и в предыдущей миссии, но в обратном направлении. Только теперь вокруг больше арбалетов, а к вражеской армии присоединились fire wagon'ы. Но сначала следует как следует окопаться. Быстро отстрой beast lord'а, затем шамана. Он сможет строить divine loadstone'ы, которые снимут вопрос о нехватке маны с повестки дня. Все это время имеющиеся в наличии войска могут спокойно оборонять единственную ведущую к тебе дорогу.

Обеспечив себя маной, построй побольше летучих юнитов и при поддержке Тирши очисти себе путь к свободе.

Son of Garacaius (CREON)

Задачи

Создать оборону.

Сдерживать арамоновцев 45 минут.

Главная твоя задача — отстроить как можно быстрее как минимум 4-5 зеркал, 2-3 бомбомета, сохранив при этом пяток шок-солдат и несколько черепах. Этот состав обеспечит тебе 100% отражение атак, которые с завидным постоянством будут продолжаться на протяжении всех 45 минут с востока.

Тем временем весьма рекомендуется построить драконов. Во-первых, запустить парочку на патрулирование над своими позициями — лучший обзор и, следовательно, бОльшая дальность стрельбы у зеркал. Во-вторых, при аккуратном использовании один дракон способен уничтожить больше половины наступающих при помощи заморозки еще до того, как они доберутся до твоих войск.

March at Dawn (CREON)

Задачи

Задержать войска Арамона и Веруны.

Наступать будут с юго-востока. Сдержать их сразу на всех фронтах не получится, так что лучше отступить на северо-запад и окопаться. А затем начинать медленно "выдавливать" вражину, занимая новые и новые священные камни.

Огромный вклад может внести aerial juggernaut. Отстроить можно только один, но зато, отразив атаку, уничтожив большую часть вражеского войска, можно пустить его одного на зловредные башни и прочие укрепления на юго-западе, и при грамотном управлении он вынесет их всех.

A Sage Determined (CREON)

Задачи

Продержаться 45 минут.

Тактика для обороны уже не раз описывалась выше, поэтому лишь напомню, что удержать все священные камни невозможно. Лучше довольствоваться малым и окопаться для начала вокруг трех из них. А уже потом, по мере сил и возможностей, распространять свое влияние.

Еще один совет — зеркала лучше всего строить на больших открытых пространствах. У них огромная дальность выстрела и, если обеспечить им достаточную видимость при помощи летающих патрулей, то они окажут неоценимую услугу в деле обороны.

Perilous Balance (ARAMON)

Задачи

Уничтожить мудреца Креона.

Защитить лидеров союза.

Уж и не знаю, собирались ли помочь тебе создатели игры, поставив под твое командование всех четырех лидеров этого мира, но навредили они изрядно, это точно. Четыре командира со своими войсками раскиданы по углам карты. Враг посередине. Казалось бы, его меньше, тебя больше. Но не тут-то было. Первым же делом после строительства священных камней начинай отстраивать мощнейшие оборонительные рубежи. Иначе вскоре придется переигрывать заново.

Есть несколько альтернативных вариантов. Во-первых, можно попытаться ломануться сразу всеми начальными войсками, пока креонцы не успели отстроиться. Это вариант, но шансов на успех мало. Во-вторых, можно собрать лидеров в один или два угла. Обороняться станет легче, но возникнет проблема с маной.

Наступать, тем не менее, следует как можно быстрее. Через полчаса позиции креонцев станут практически неприступными. Если не успеешь, то следует отстроить всех четырех "крутых" (gold dragon у Арамона, ancient dragon у Жона, black dragon у Локкена и sea dragon у Веруны). Бросать в атаку их, пожалуй, бесполезно. Но вот в обороне они могут оказаться весьма полезными. Затем не торопясь, медленно, но верно отвоевывать один священный камень за другим, один участок карты за другим, тут же на нем окапываясь и возводя башни, зеркала и прочее. Иначе долго на новых рубежах не удержишься.

Еще один совет — не забывай про крыс-камикадзе. Они могут оказаться незаменимыми в деле тихого выноса вражеских структур и уничтожении кучек войск.. ■



● Заморозка — это сила.

Кирилл Шитарев hroft@newmail.ru
Игорь Савенков ail@dubna.ru

Рейтинг "Мании": 8,8

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Королевство капризных Героев

R&S: Вердикт

ЧТО: Стратегия * **КТО:** Microprose/Cyberlore * **НА КОГО:** гибрид Settlers+Warcraft
СКОЛЬКО: P166, 32Mb, (P233, 64Mb) **ВМНОГЕРОМ:** Запросто * **ОБЬЕМ:** 1 CD

Как оно устроено?

Majesty — необычная стратегия; грубо говоря, это помесь Warcraft с Settlers. Главная черта — ты не можешь никому приказывать: сходить туда-то, атаковать того-то, купить или подобрать то-то. Твои подданные делают (или не делают) это, исходя из собственного разумения. Часть подданных следует жестко установленной программе. Крестьяне выходят на строительство и ремонт зданий; сборщики налогов исправно обходят все здания, собирая золотишко, а стражники патрулируют твои владения. Единственное, что ты можешь здесь сделать, — это отметить некоторые здания, исключив их из ремонтного или налогового списка.

Все это, так сказать, мелкие сошки — серая безликая обслуга (да они и различаются только по номерам). Но есть и герои — собственно, это основа твоего боевого могущества. Герои вербуются в соответствующих зданиях и, как и положено героям, могут крутеть до безобразия, набираясь опыта (главным образом — в ходе боевых действий). Герои могут также покупать или подбирать артефакты, усиливая свою крутость, а самые смышленые — даже разучивать магические заклинания. (Не говоря уж о героях-магах, основное оружие которых — магия.) Ну, так вот: героев можно и нужно *стимулировать*, втыкая соответствующие флажки.

Для исследования территорий применяются **Explore Flags**. Скажем, хочется тебе узнать, что находится в дальнем углу карты. Тогда щелкай по дворцу, выбирай опцию REWARDS, назначай цену за Explore-флажок и втыкай его в нужное место. Только не думай, что все герои дружной толпой ринутся в указанное место. Во-первых, каждый из них имеет собственный норов, зависящий от типа героя. Так что первыми откликнутся на это предложение рейнджеры и гномы, любящие попутешествовать и открыть что-то еще неоткрытое. Во-вторых, скорость отклика будет зависеть от предложенной цены — чем она выше, тем быстрее (естественно).

Обычно герои немного с запозданием клюют на награду и подбираются к цели достаточно нестройной толпой — в последним случае магически ускорь задние ряды, чтобы подтянуть их к персонажам во главе отряда.

Attack Flags вешаются на вражеские здания и юниты, обозначая их как предпочтительные объекты атак. И скорость отклика здесь опять же зависит от предложенной цены и типа героя. Например, если ты повесил флаг на какую-то нечисть, то первыми откликнутся паладины, питающие лютую ненависть к undead-тварям. Если же дело попахивает солидным кушем (к примеру, разграбление логова), то первыми прибегут жадные до наживы воры. Можно ставить и флаги с нулевым количеством денег, чтобы, во-первых, отмечать на карте невидимых врагов (Daemonwood), а во-вторых, чтобы чуть-чуть простимулировать воинов и паладинов. Остальные герои на награду в ноль золотых не покупаются.

Второй рычаг в твоих руках — это строительство зданий: какие здания и в какой последовательности строить. (На самом деле, это первый и основной рычаг твоей игры.) Во-первых, все здания можно условно поделить на приносящие доход и укрепляющие боевую мощь, и здесь важно соблюдать баланс. Во-вторых, есть множество взаимоисключающих зданий: построив одни из них, ты автоматически лишаешься возможности строить другие. Кроме того, здания можно апгрейдить (максимум до третьего уровня) и проводить в них "исследования", дающие какие-нибудь предметы или заклинания. Например, рынок 2-го уровня дает больше золота, а после исследования Ring of Protection снабжает всех страждущих героев специальными защитными кольцами.

Третий рычаг — магические заклинания, поставляемые магическими гильдиями и храмами. Здесь ты сам можешь выбирать и кастовать заклинания. Например, взять **Lightning** и шарахнуть молнией особо надоедливого монстра; можно и уси-



Стычка в лесу.



Королевство с высоты птичьего полета.

лить проходящего мимо героя или вскрыть неисследованный участок карты.

Экономика

В игре единственный ресурс — золото. Его не требуется добывать в каких-либо шахтах: в Majesty золото делается буквально из воздуха. То есть золото автоматически вырабатывается домами (house), рынками (marketplace), харчевнями (inn), торговыми постами (trading post) и королевскими садами (royal gardens). Однако это золото еще не твое — требуется, чтобы пришел сборщик налогов (tax collector), взял золото и отнес его в надежное место: во дворец (palace) или сторожевую башню (guardhouse). Так что если одно из перечисленных выше зданий будет разрушено, то плакали твои несобранные денежки. Если будет убит сборщик налогов — то же самое. Число сборщиков налогов зависит от уровня дворца: palace 1-го уровня поставляет одного сборщика, 2-го — два, 3-го — три. Если сборщик будет убит, то спустя некоторое время появится новый. Дополнительных сборщиков налогов могут давать фонтаны (fountain). Фонтаны, в свою очередь, появляются автоматически, если ты разбил королевский сад или воздвиг статую.

Однако это еще не все. Вспомним о наших бравых героях, каждый из которых обладает собственным кошельком. Кошелек героя постоянно пополняется в ходе его бравых действий: разграбил герой логово — получил денежки, убил монстра — присвоил его золотишко, нашел и открыл сундук — опять же прибыль. Помимо золота в логовах герой может обнаружить и новую броню или оружие (то есть получить к нему "плюсики"). Изредка попадаются артефакты вроде колечка с прибавлением 50 жизней подобравшему его герою.

Часть своей добычи герой относит в собственную гильдию или храм (откуда она собирается сборщиками налогов), а оставшуюся часть может расходовать по собственному усмотрению, покупая ценные для себя вещи. К примеру, зашел бравый вояка в кузницу и купил улучшенные доспехи. Что получается? С одной стороны, герой усилил сам себя (без твоего вмешательства), с другой — оставил в кузнице свои денежки, которые вскоре перейдут на твой счет (когда туда заглянет сборщик налогов). Вот такой "круговорот денег в природе" получается. Так что считай, что кошелек твоего героя — это потенциально твой кошелек. Так что и денежки, назначаемые тобой за флажки, тоже не исчезают бесследно. Не забывай, что воры грабят денежки и из твоих зданий, так что не только ты получаешь с персонажей деньги, но они с тебя.

В заключение отметим особо дома и торговые посты. Дома строятся автоматически по мере роста твоего королевства. Торговые посты периодически "выплевывают" караваны, которые направляются к твоему ближайшему рынку. Чем выше уровень рынка, тем больше золота в караване. Если караван будет уничтожен, то плакали твои денежки. Основные поступления денег идут от рынков и торговых караванов. Так что ты понял, что нужно строить для получения здоровой экономики.

Здания

Дворец (**Palace**) — это сердце твоего королевства, ибо с разрушением дворца ты автоматически проигрываешь миссию. Поэтому немудрено, что в качестве "точки отсчета" взят именно дворец: с повышением его дворца тебе становятся доступны все новые и новые здания. Кроме того, усовершенствованный дворец поставляет больше крестьян, сборщиков налогов и стражников. Условия для апгрейда дворца весьма "божеские": чтобы проапгрейдить дворец до 2-го уровня, тебе необходимо иметь 4 героя, а до 3-го уровня — 12 героев (и, разумеется, деньги на апгрейд).

Заметь, что возможность апгрейда зданий не зависит от уровня дворца. Так, например, кузницу можно проапгрейдить до последнего, третьего уровня, имея дворец 1-го уровня. Еще одна особенность Majesty — повторное строительство однотипного здания обходится дороже предыдущего. Причем цены взлетают буквально по экспоненте. Так что ты еще десять раз подумаешь, стоит ли тратить деньги на возведение третьей магической гильдии.

1-й уровень

Одним из первых зданий рекомендуется ставить кузницу (**Blacksmith**), поскольку она снижает на 5% стоимость постройки прочих зданий. В кузнице также можно проводить исследования, дающие амуницию, повышающую от +1 до +3 характеристики атаки и защиты. Тогда в кузницу будут забегать герои, покупать там нужные им щиты, мечи, дубинки и прочее и оставлять там свои денежки. Выгода двойная: герои усилят себя сами, а ты получишь вливания в свою казну.

Затем обычно строится рынок (**Marketplace**) — это основа экономики, о чем уже говорилось в предыдущем разделе. Отметим только, что рынки можно апгрейдить до 3-го уровня, и чем выше уровень рынка, тем больше он дает золота. Рынок даст еще больше золота, если объявить на нем "рыночный день" (жми на кнопку Market Day). Однако в этом случае рынок будет на некоторое время закрыт для героев, и они не смогут купить ценные "безделушки". А "безделушки" такие: на рынке 1-го уровня можно купить Healing Potions (частично восстанавливает здоровье), рынок 2-го уровня дает Ring of Protection (повышает защиту героев), а 3-го — Amulets of Teleportation (позволяет телепортироваться на короткие расстояния).

Для ранней защиты города рекомендуется ставить недорогие сторожевые башни (**Guard House**). Башни поставляют стражников: вояки они слабенькие, зато бесплатные (убьют одного — через некоторое время появится вместо него новый) и, по крайней мере, могут служить "пушечным мясом", отвлекая на себя удары монстров. Самостоятельно стражники могут справиться разве что с крысами и ратменами, выползающими из канализационных люков. Эти люки появляются автоматически по мере развития твоего города (плоды цивилизации, понимаешь ли), и уничтожить их невозможно. Так что возле каждого люка рекомендуется ставить по башне. Кроме того, очень полезно изучить в башне Auto Arrows — тогда она будет автоматически обстреливать любого находящегося рядом монстра. В башне 2-го уровня можно исследовать Veteran Guards, что немного усилит стражников. С другой стороны, такое усовершенствование башни обычно невыгодно: лучше за те же деньги построить еще одного "молодца".

Далее требуется строить гильдии, чтобы обзавестись наконец-то героями, которые и составляют основу твоих боевых сил. Здесь сразу же учти ограничение: каждая гильдия или храм может со-



Вот из таких люков выползают крысы и ратмены.



Даже жаль рушить такую красоту.

держать не более 4-х героев. Хочешь получить больше героев того же типа — строй дополнительную гильдию, однако и цена каждой следующей гильдии (того же типа) будет возрастать. На первом уровне доступны 3 гильдии.

Warriors Guild. Эту гильдию необходимо строить почти всегда. Она дает воинов (warriors) — героев, специально приспособленных к рукопашным схваткам. Воины любят покупать амуницию в кузнице. Кроме того, в дальнейшем появится возможность нанимать именно в этой гильдии более крутых вояк в лице паладинов и warriors of discord. В гильдии есть весьма ценная кнопочка — Call to Arms. По этому приказу все воины мгновенно телепортируются к своей родной гильдии — очень полезно, если на твой город совершено внезапное нападение, а твои воины где-то в отлучке. Только учти, что "вызов на дом" стоит 500 монет.

Rangers Guild. Это почти то же, что must have гильдия. Только на каком этапе игры ее строить — это еще вопрос. Дело в том, что эта гильдия поставляет рейнджеров, любимое занятие которых — вскрывать неисследованные участки карты. С одной стороны, это, конечно, здорово — чем раньше ты вскроешь карту, тем лучше. С другой стороны — рейнджеры навлекают беду на свою же голову. Они часто натыкаются на монстров и, убегая от них, приводят врагов к твоему городу. На ранней стадии игры рейнджеры часто гибнут, но со своей ролью разведчиков справляются. Рейнджеры стреляют из луков и тем самым обеспечивают поддержку melee-героям. Кроме того, рейнджеры сажают лекарственную травку, которую затем собирают лекари для изготовления целительных снадобий. У гильдии имеется кнопочка Move Camp, с помощью которой можно перемещать лагерь на новое место. Казалось бы, это может быть полезно, но вот вынимать из своего кармана лишние 800 монет за такую услугу никак не хочется.

Rogues Guild. Воры — это на любителя. Вояки из них никудышные (стреляют из какого-то слабенького лука), зато быстро бегают и падки на наживу. Способны быстренько ограбить какое-нибудь логово или здание противника и "сделать ноги". Быстро откликаются на флажки. Но если это флаг-предложение прикончить какого-нибудь монстра, тогда воры гибнут первыми. С другой стороны, воры живучей рейнджеров, так как, в отличие от последних, всегда готовы удрать в опасной ситуации. Кроме того, воры способны быстренько вытрясти налоги и из твоего народа. Этой цели служит кнопка Extort. Ты мгновенно получишь весь налоговый сбор (не дожидаясь, пока сборщики налогов обойдут все здания), однако часть суммы воры заберут себе. В экстренных случаях это бывает полезно. В воровской гильдии 2-го уровня можно исследовать Poison и тем самым снабжать героев отравленным оружием (мелочь, а прият-

Магия

Заклинание	Где исследуется	Цена	Как действует
Farseeing	Wizards Guild 1	200	Вскрывает участок карты
Invisibility	Wizards Guild 1	400	Делают юнит на время невидимым
Lightning Bolt	Wizards Guild 2	400	Наносит удар молнией
Anti-Magic Shield	Wizards Guild 2	500	Дает временную защиту от магии
Lightning Storm	Wizards Guild 3	1600	Гроза бьет по площади некоторое время
Supercharge	Wizards Guild 3	500	Заряжает башню магическими зарядами
Healing	Temple to Agrela 1	200	Лечит
Blessing	Temple to Agrela 2	100	Повышает атаку и защиту героев
Resurrection	Temple to Agrela 3	1500	Воскрешает павший юнит
Stone Skin	Temple to Dauros 1	200	Повышает защиту
Vigilance	Temple to Dauros 2	800	Повышает защиту и укрепляет волю (ускоряет)
Petrify	Temple to Dauros 3	1500	Превращает на время в камень
Healing	Temple to Fervus 1	400	Лечит
Illusionary Hero	Temple to Fervus 2	500	Создает двойник героя
Vines	Temple to Fervus 3	1000	Опутывает жертву корнями
Wither	Temple to Krypta 1	300	Существенно снижает силу и скорость юнита
Animate Bones	Temple to Krypta 2	800	Кастует скелет
Reanimate	Temple to Krypta 3	2000	Воскрешает павший юнит
Fire Strike	Temple to Helia 1	350	Точечный удар огнем
Sun Scortch	Temple to Helia 2	1200	Вспышка, бьющая по площади
Winged Feet	Temple to Lunord 1	400	Многократно повышает скорость юнита
Wind Storm	Temple to Lunord 2	1000	Отбрасывает в сторону, нанося урон



● С луком на дракона ?!

но). Преимущество воров в том, что они часто откликаются на награду всем скопом, то есть на дело отправляется сразу три-четыре таких молодца. А несколько прокачанных воров — это очень-очень серьезная сила.

К зданиям первого уровня относятся также харчевни (**Inn**) и торговые посты (**Trading Post**). Однако их не рекомендуется строить на начальной стадии игры. Дело в том, что торговый пост можно поставить лишь на приличном удалении от рынка, значит, пост этот окажется за пределами твоей городской защиты. На более поздней стадии игры защитить пост (равно как и поставляемые им караваны) будет гораздо проще: во-первых, границы города сильно разрастутся, во-вторых, на карте уже будут доминировать твои герои. Харчевни же можно строить где угодно, но по самому назначению их стоит ставить где-то на отшибе, ведь цель харчевен — дать отдых героям, дабы те не тащились "с передовой" до своих родных гильдий. Харчевни полезно возводить рядом с торговым постом, чтобы герои оказались "под рукой", если внезапно он будет атакован. Кроме того, харчевня генерирует немного денег, а в торговом посту герои могут приобретать целительные снадобья.

2-й уровень

На втором уровне ты наконец-то получаешь доступ к магии. **Wizards Guild** дает тебе аж 6 заклинаний (по 2 на каждый уровень), которые ты можешь применять совершенно самостоятельно. Farseeing дает возможность вскрывать карту без помощи героев, а Lightning и Lightning Storm — развить врагов (остальные заклятия усиливают твоих героев). Только не спеши радоваться. Во-первых, радиус действия заклинаний ограничен некоторым расстоянием от гильдии. Во-вторых, развитие и применение магии требует существенных затрат. Для начала надо проапгрейдить гильдию 3 раза и "выучить" заклинания, что стоит весьма недешево. Но и каждое применение заклинания "влетает в копеечку". Например, один разряд Lightning Storm (мощная штука, ничего не скажешь) стоит 1600, что сравнимо с ценой гильдии или храма; на те же деньги можно нанять 2-4 героев. Так что без солидной экономической базы никак не обойтись, если ты решил сделать упор на магию.

Магические гильдии дают также героев-магов, которые применяют магию сами, не вытягивая денежки из твоего кармана. Здесь можно было бы воскликнуть "ура!" и с удвоенным усердием броситься возводить Wizards Guilds. Опять же не спеши. Во-первых, магу еще нужно учиться, то бишь набираться опыта. Ведь маг-новичок первого уровня способен усвоить только простейшие заклинания. Новоиспеченный маг весьма слаб и обладает хилым здоровьем, потому, чтобы поднабраться опыта, он должен кастовать свои заклинания из-за спин своих более дюжих коллег-героев. Так что ставка на "голую магию" опять же не пройдет: из десяти магов первого уровня до третьего-четвертого добирается в хорошем случае лишь половина. Если учитывать, что каждый колдун стоит 500 монет и даже прокачанные маги легко дохнут от защищенных от волшбы существ, то применять этих героев на поле боя стоит очень осторожно. Чаще пользуйся "невидимостью", и тогда твои маги станут заметно более живучими. Имеет смысл построить у магической башни несколько малополезных зданий, чтобы монстры не смогли сразу к ней подобраться. Пока твари будут крушить какую-нибудь статую, из башни соизволят выбраться маги и поджарят их на расстоянии.

В игре есть еще два "магических" здания, которые становятся доступны после постройки Wizards Guild. **Wizards Tower** расширяет радиус действия заклинаний магической гильдии: в ней доступны те же самые заклинания. Магическую башню можно также "заряжать" энергетическими сферами, которые будут обстреливать находящихся рядом врагов. Только зарядка обходится в 400 золотых и становится доступной лишь после того, как Wizards Guild достигла второго уровня. Сам факт наличия библиотеки (**Library**) снижает стоимость исследования заклинаний (на 5% за каждый уровень библиотеки). В библиотеках могут заниматься любые герои, повышая тем самым свою магическую сопротивляемость и улучшая интеллект. Герои-интеллектуалы (это не обязательно маги) могут усвоить в библиотеке 2-го уровня два весьма полезных заклинания: Power Shock и Flame Shield. Маги же могут разучить еще два мощных боевых заклинания: Fire Blast и Meteor Storm.

На втором уровне ты также можешь ставить статуи (**Statues**), повышающие лояльность героев. Тогда герои будут живее откликаться на твои флажки-предложения. Кроме того, у статуй есть неожиданное применение в качестве приманки. Дело в том, что многие монстры испытывают прямо-таки лютую ненависть к произведениям искусства и атакуют в первую очередь именно статуи. Что же, очень хорошо! Построй возле статуи несколько баллист и/или сторожевых башен, и "место бойни изменить нельзя".

Но самое главное то, что на втором уровне ты получаешь возможность строить ряд храмов (Temples) и набрать там костяк героев, которые составят основу твоей армии. Кроме того, почти все храмы (кроме одного) дают дополнительные заклинания. Однако здесь тебе придется выбирать. Ведь храмы посвящаются определенным богам, конфликтующим друг с другом. Можно выбирать между грубой силой (Temple to Krolm), темной силой (Temple to Fervus, Temple to Krypta) и светлой силой (Temple to Dauros, Temple to Agrela). "Поставив" на одну силу, ты автоматически лишаешься возможности строить храмы двух других типов.

Грубая сила

Temple to Krolm. Дает варваров — превосходных бойцов с большой силой удара, одновременно орудующих обоими руками. Девиз простой — дешево и сердито. Варвары зачастую образуют "сладкие парочки" с рейнджерами, усиливая друг друга. Храм дает также мощный призыв Rage of Krolm — стоит он недешево, зато и воздействует сразу на *всех* героев (не только варваров). Rage of Krolm дает бонусы к боевым характеристикам и увеличивает скорость (правда, все это лишь временно). К сожалению, на этом все преимущества и заканчиваются. Храм не дает никаких заклинаний и несовместим не только с прочими храмами 2-го уровня, но и с храмами 3-го уровня. Ставить на грубую силу рекомендуется лишь в том случае, если ты решил быстренько покончить с врагом своеобразным "кавалерийским наскоком". Как уже понимаешь, имея варваров, ты будешь лишен любой магии, кроме как из волшебной башни,



Easter Egg

Попросту говоря, прикол. Выбери любого героя и, зажав Shift, нажми на клавишу *. В ответ ты услышишь забавную реплику типа "Now, where did I put my pants?".

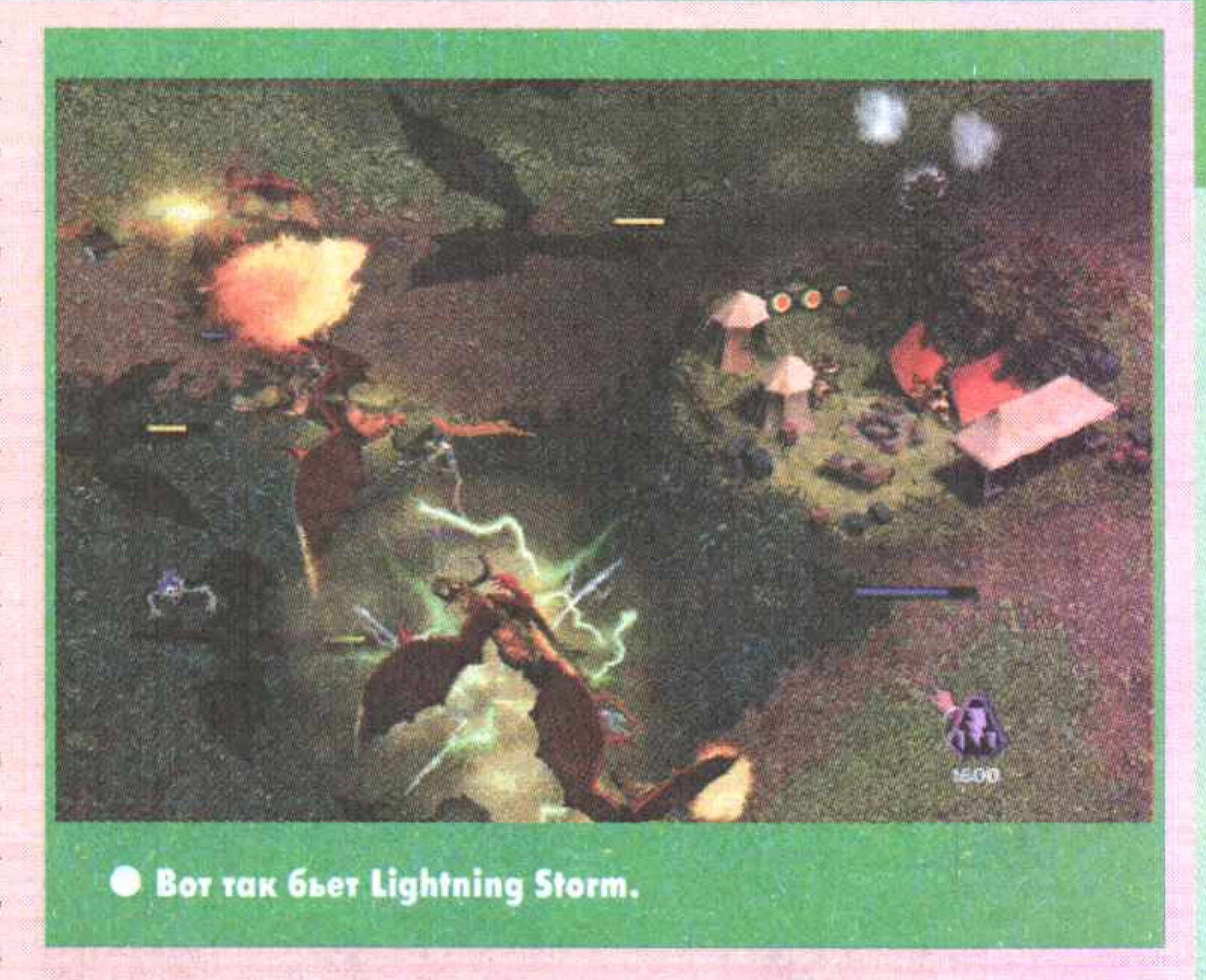
то есть лечение, воскрешение и прочие-прочие приятности будут тебе не доступны. Варвары еще тупы (в смысле, интеллекта не хватает!), а значит, почти не лечатся и не пользуются ценными вещичками. В общем, дешевые смертники-камикадзе. Большие потери, но быстрый рост в уровнях.

Темная сила

Temple to Fervus. Дает культистов — весьма хиленьких тварей самих по себе (как рукопашный бойцов). Но — внимание!!! — культисты обладают способностью переманивать зверье на свою сторону. Начинают они с паучков, но по мере накопления опыта приобретают способность "охмурять" даже грозных вервольфов. Так что культисты очень полезны в тех миссиях, где много дикого зверья. Кроме того, начиная с 3-го уровня культисты научаются маскироваться (невидимы для врага, пока не нападут сами), а с 7-го — превращаться в грозных медведей (hellbears), многократно повышая свои бойцовские качества. Культисты также сажают poison plants, из которых воры затем изготавливают отравленное оружие.

После постройки данного храма можно также нанимать warriors of discord (в Warriors Guild). "Воины разлада" ближе всего к варварам по типу героя: также обладают сокрушительной силой при хиленькой броне и защите. Немного слабее варваров, зато на определенном уровне приобретают "super strike" — способность мгновенно убить врага с одного удара. Как и варвары, чрезвычайно тупы, так что не надейся, что warrior of discord выучит в библиотеке какое-нибудь заклинание. Кроме того, у этих вояк очень низкая мораль, так что они очень слабо отзываются на призывы атаковать или разведать что-то; они — завсегдатаи притонов и игорных домов. Медленные воины, в отличие от варваров, в то же время они очень быстро набирают огромное количество жизней. WoD уровня восьмого-десятого с запасом жизней, приближающимся к сотне (или более), в одиночку способен вынести дракона.

Temple to Krypta. Дает жриц (priestess), судя по названию. Но на самом деле это настоящие некромантки, восстанавливающие свое здоровье и здоровье подопечных скелетов, нанося удары врагу. Постоянно окружают себя свитой скелетов. Конечно, скелеты — неважные бойцы, зато прекрасно отвлекают на себя удар врага, "развязывая руки" жрицам. После 7-го уровня жрицы-некромантки получают способность переманивать на свою сторону любую нечисть, даже вампиров. Жрицы-некромантки составляют костяк темной силы и однозначно "рулят" на тех картах, где много всякой нечисти. Temple of Krypta обладает также очень ценным заклинанием Reanimate, позволяющим воскресить любого падшего героя (да и вообще любой юнит — только ненароком не воскреси врага). Кстати, жрицы получают опыт за бои, проведенные скелетами. В целом, очень полезный тип героев, хотя бы из-за низкой смертности: они стоят от врага в безопасном отдалении, насылая тучи скелетов и поливая магией.



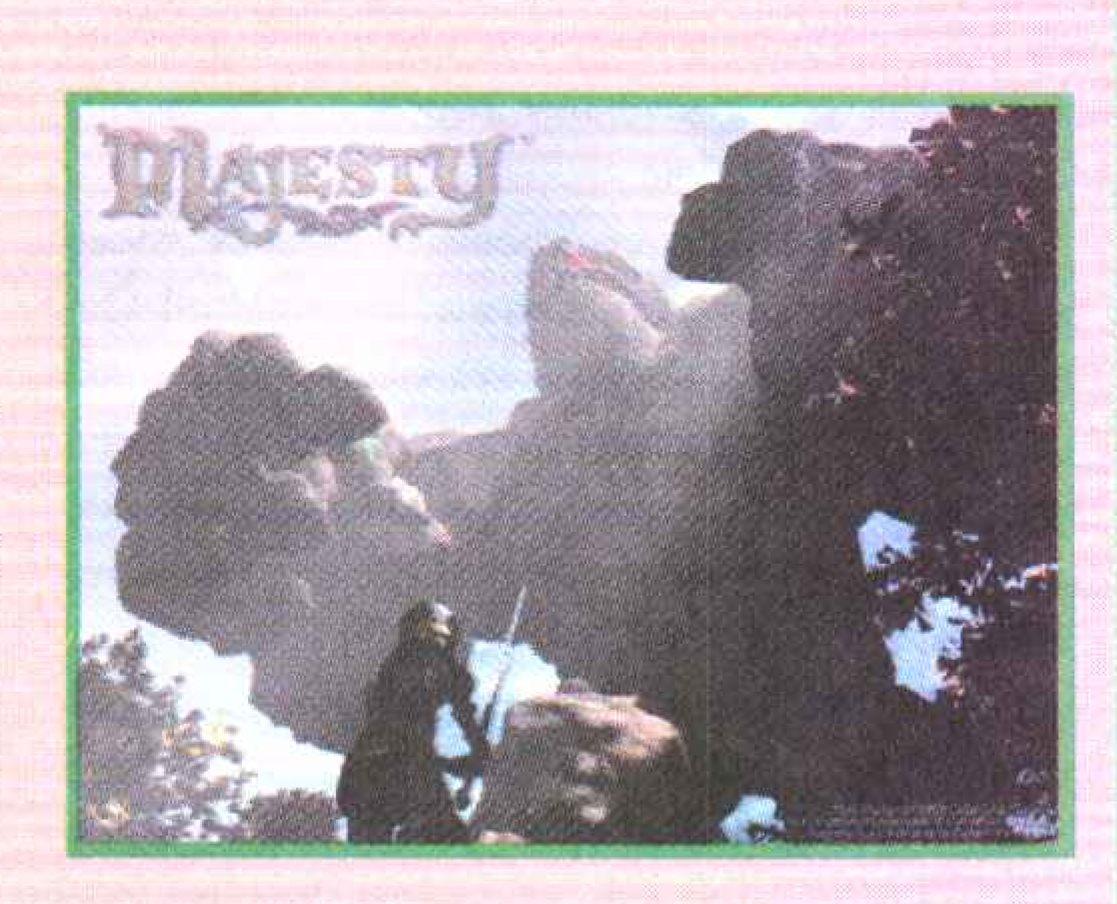
Вот так бьет Lightning Storm.



Светлая сила

Temple to Dauros. Дает монахов — отчаянных ребят, дерущихся голыми руками. Несмотря на отсутствие оружия, монахи весьма сильны благодаря солидной защите и, в первую очередь, благодаря способности Stone Skin. Монахи весьма сообразительны и запросто могут выучить в библиотеке парочку заклинаний. С другой стороны, убойная мощь у монахов небольшая, так как дерутся они руками, без использования всякого оружия. Лучше всего у них получается задержать врага и прикрыть стоящих у него за спиной магов и лучников.

Temple to Dauros также дает возможность нанимать паладинов (в Warriors Guild). Паладины — основы армии светлой силы. Прекрасные и стойкие вояки, вдобавок обладающие несколькими защитными заклинаниями. Хорошо переносят физический вред, но вот плохо сопротивляются магии. Также



Здания общего типа

Здание	Уровни	Что требуется	Что дает
Palace	1, 2, 3	0, 4, 12 героев	2, 4, 6 peasants; 1, 2, 3 tax collectors; 0, 1, 2 guards
Guard House	1, 2	Palace	городскую стражу
Blacksmith	1, 2, 3	Palace	оружие и защиту
Marketplace	1, 2, 3	Palace	золото
Trading Post	1	Palace	караваны
Inn	1	Palace	немного золота
Warriors Guild	1	Palace	4 Warriors, Paladins, Warriors of Discord
Rangers Guild	1	Palace	4 Rangers
Rogues Guild	1, 2	Palace	4 Rogues
Wizards Guild	1, 2, 3	Palace 2	4 Wizards
Wizards Tower	1	Wizards Guild	расширяет диапазон Wizards Guild
Library	1, 2	Wizards Guild	повышает магические навыки героев
Statues	1	Palace 2	повышает лояльность героев
Royal Gardens	1	Palace 3	немного золота; временное усиление героев
Fairgrounds	1	Palace 3	герои могут тренироваться



● Не так-то просто прикончить мага 20-го уровня.

очень фанатично обхаживают карту в поисках зла: частенько уже с самого рождения атакуют темные (и не очень) замки без всякой за то награды.

Temple to Agrela. Дает лекарей. Основное достоинство — сопровождает вояк, своевременно подлечивая их. Особенно крутая и почти непобедимая комбинация получается из прокачанного паладина и лекаря. Лекари — вояки никудышные, зато убить их не так-то просто. Во-первых, прокачанный лекарь может кастануть Aura of Peace и стать полностью неуязвимым на некоторое время. Но даже если лекаря и "убьют", то при знании Resurrection он тут же возродится в своем родном храме (и сделать это может столько раз, каков его уровень). В свободное от "работы" время лекари рассаживают целительную травку, из которой затем рейнджерами изготавливаются healing potions. У лекарей тоже существует параметр лояльности, и если он недостаточно высок, то есть шанс, что они будут лечить не только твоих героев, но и вражеских! К счастью, у лекарей не возникнет желания исцелять монстров (за исключением зачарованных, конечно!).

3-й уровень

Самая ценная постройка третьего уровня — это **Fairgrounds**, где можно устраивать различные турниры: по рукопашному бою, по стрельбе, по магии и по комбинированным парам. Выгода от проведения турнира многократная. Во-первых, участвуя в состязаниях, герои накапливают опыт без риска быть убитыми. Это особенно ценно для магов, основная проблема которых — выжить на начальном этапе развития. Во-вторых, герои платят за турниры денежки, которые исправно перекачиваются в твой карман. Так что это прекрасная "доилка" для тех героев, которые запаслись уже всем желанным (оружием, снадобьями и т. п.) и просто не знают, куда им девать деньги. В-третьих, герои не шляются где попало, а всегда у тебя под рукой. В случае необходимости (например, на город напали монстры) ты всегда можешь прекратить турниры и получить возле Fairgrounds кучку дюжих молодцов.

Обрати также внимание на **Royal Gardens**, несущие функцию, аналогичную турнирам: герои не ищут приключений на свою шею, а отдыхают в королевских садах. Причем делают это не без пользы для себя: на них может снизойти благодать в виде временного усиления (например, Aura of Peace делает героя полностью неуязвимым на некоторое время). Кроме того, королевские сады генерируют немного золота.

Магия / Технология	*Что еще?*
-	
1: Auto-fire Arrows, 2: Veteran Guard	
+1, +2, +3 Armor; +1, +2, +3 Weapon	уменьшает цену построек на 5%
1: Market Day, Healing Potions; 2: Ring of Protection	
Healing Potions	
-	лечит героев
Call to Arms	
Move Camp	
1: Extort; 2: Poison weapons	
1: Farseeing, Invisibility; 2: Lightning Bolt, Anti-Magic Shield; 3: Lightning Storm, Supercharge	+1, +2, +3 Armor; +1, +2, +3 Weapon
дублируют Wizards Guild	пуляются энергетическими сферами
1: Blast Spell; 2: Meteor Storm, Power Shock, Flame Shield	уменьшает цену исследований на 5%
-	
-	
Tournaments	



Интернет

Официальный сайт разработчиков:
http://www.cyberlore.com/Majesty/index.htm
Любительский сайт:
http://www.strategyplanet.com/majesty/
Обои Majesty можно взять на
http://users.javanet.com/%7Etobor/majesty/majesty0.htm

На 3-м уровне появляются также два антагонистических храма: храм Солнца (**Temple to Helia**) и храм Луны (**Temple to Lunord**). Эти храмы антагонистичны в том смысле, что, построив один из них, ты автоматически лишаешься возможности строить другой. Кроме того, оба храма несовместимы с Temple to Krolm (но совместимы с прочими храмами 2-го уровня). Только не думай, что храмы 3-го уровня дадут тебе супер-пупер-героев. Жрецы этих храмов столь же слабы здоровьем, как и маги, а обладают более худшим, чем маги, набором заклинаний. Единственное преимущество соляриев (из Temple to Helia) и адептов (из Temple to Lunord) — это как бы "домашние маги", предназначенные для защиты города. Солярии любят бдить в сторожевых башнях, а адепты — с бешеной скоростью патрулировать город. Солярии кажутся несколько более предпочтительными, потому что обладают двумя весьма ценными боевыми заклинаниями, тогда как оба заклятия адептов какие-то курьезные: Winged Feet только увеличивает скорость, а Wind Storm просто отбрасывает противника на некоторое расстояние, нанося небольшой урон (если толпа гоблинов окружила твоего мага, то, видимо, это единственное, кроме воскрешенья, что поможет сразу.......). Солярии и адепты становятся грозными защитниками, только если доживают до 7-10 уровня. В подавляющем большинстве миссий нет серьезной необходимости возводить храмы Луны или Солнца. В принципе, солярии — более мощные бойцы, они проигрывают адептам только в скорости, но зато имеют огненное боевое заклинание, применяемое в рукопашной.

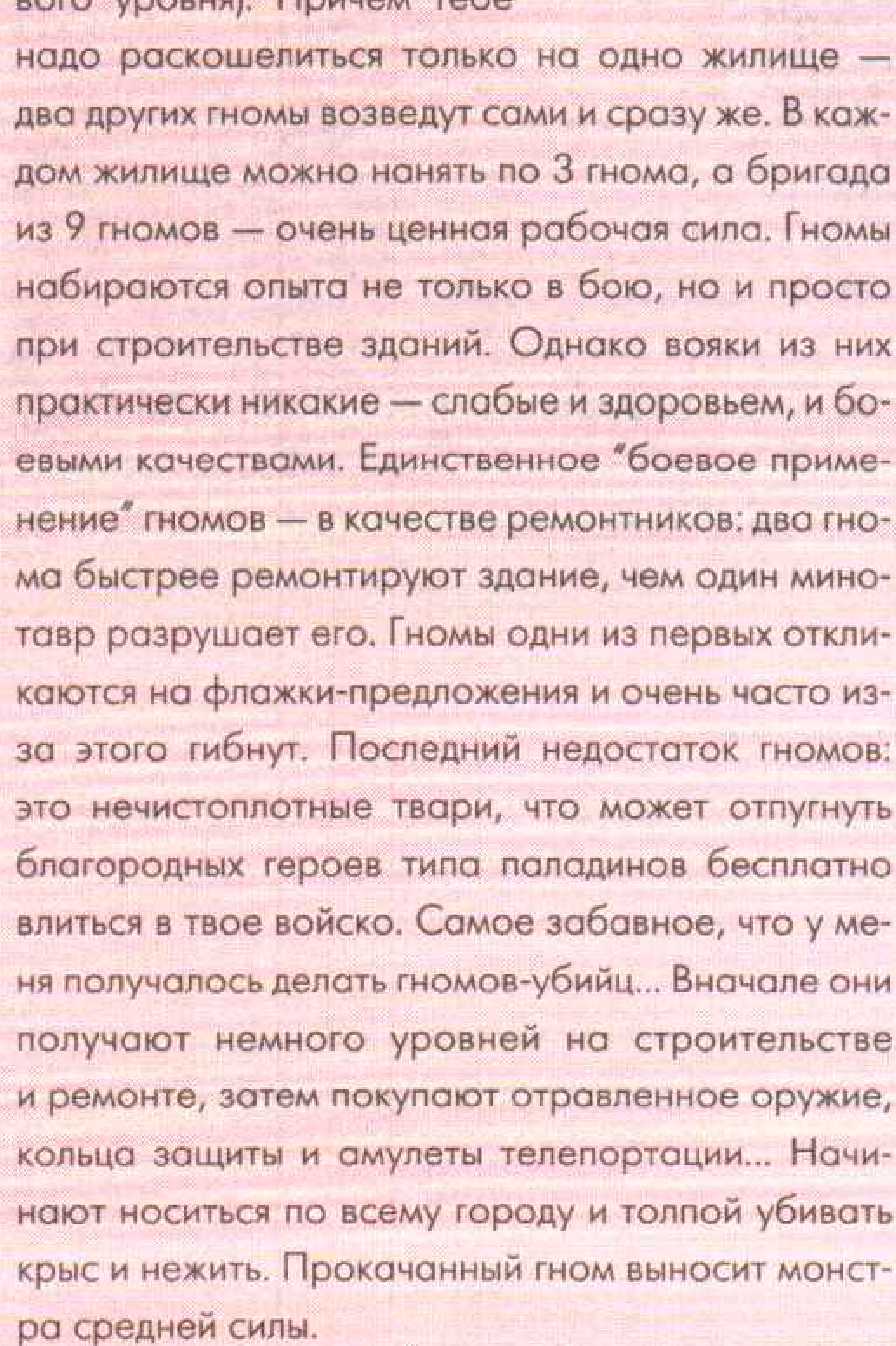
Расовые вливания

Все постройки, перечисленные выше, относились к людской расе. Однако у тебя есть возможность привлечь любую из трех рас: гномов (gnome), дварфов (dwarf) или эльфов (elf). Эти расы антагонистичны: построив сооружения одной расы, ты автоматически лишаешься возможности возводить здания других рас.



Gnomes

Гномы — проворные искусные строители. Их хлебом не корми, дай только что-нибудь построить или починить. Благодаря гномам, все постройки возводятся очень быстро. Так что если ты решил взять резкий старт и наличность позволяет сделать это, то лучший выбор — гномы. Благо что жилище гномов — **Gnome Hovel** — можно возводить сразу же (то есть достаточно только иметь дворец первого уровня). Причем тебе надо раскошелиться только на одно жилище — два других гномы возведут сами и сразу же. В каждом жилище можно нанять по 3 гнома, а бригада из 9 гномов — очень ценная рабочая сила. Гномы набираются опыта не только в бою, но и просто при строительстве зданий. Однако вояки из них практически никакие — слабые и здоровьем, и боевыми качествами. Единственное "боевое применение" гномов — в качестве ремонтников: два гнома быстрее ремонтируют здание, чем один минотавр разрушает его. Гномы одни из первых откликаются на флажки-предложения и очень часто из-за этого гибнут. Последний недостаток гномов: это нечистоплотные твари, что может отпугнуть благородных героев типа паладинов бесплатно влиться в твое войско. Самое забавное, что у меня получалось делать гномов-убийц... Вначале они получают немного уровней на строительстве и ремонте, затем покупают отравленное оружие, кольца защиты и амулеты телепортации... Начинают носиться по всему городу и толпой убивать крыс и нежить. Прокачанный гном выносит монстра средней силы.





Ура! Голем наконец-то повержен.

Dwarves

Дварфы — не менее искусные строители, чем гномы, да и в бою могут постоять за себя. Жилище дварфов — **Dwarven Settlement** — окружено четырьмя баллистами, автоматически открывающими огонь по приближающемуся неприятелю. Кроме того, дварфы дают возможность ставить и отдельные баллистические башни (**Ballista Tower**), что существенно укрепляет обороноспособность города. Однако дварфов можно привлечь далеко не сразу: для этого необходимо иметь дворец 2-го уровня и кузницу 3-го уровня. Дварфы — наилучший выбор, если тебе не требуется брать резкий старт и ожидается затяжной эндшпиль. Дварфы тоже набираются опыта в ходе строительства и так же живо, как и гномы, реагируют на флажки-предложения. Правда, есть у дварфов и недостатки: медленные они жутко и немного трусоваты.

Elves

Эльфы — твари весьма неоднозначные. Хитрые, ловкие и проворные, они еще поискуснее воров могут обчистить вражеское здание или логово и унести ноги. Очень точно стреляют из лука. Эльфов, жадных до наживы, влечет золото. Поэтому, чтобы привлечь эльфов, тебе необходимо иметь рынок и харчевню (плюс к тому проапгрейдить дворец до 2-го уровня) и построить **Elven Bungalow**. Эльфами движет золото, и они сами ускоряют его движение. Поэтому с появлением эльфов твои рын-

Расовые здания

Здание	Что требуется	Что дает	Что еще?
Gnome Hovel	Palace 1	3 Gnomes	
Elven Bungalow	Palace 2 + Inn + Marketplace	2 Elves	увеличивает доход рынков
Dwarven Settlement	Palace 2 + Blacksmith 3	3 Dwarves	пуляется стрелами
Ballista Tower	Dwarven Settlement	защиту	просто мощная баллиста



● С пикой против циклопа ?!

ки начинают приносить ощутимо большую прибыль. Но эльфы — также рассадники порока. С их появлением начинают автоматически возникать **Elven Lounge** — развлекательные салоны (или притоны, если угодно, хотя само здание выглядит очень красиво), где эльфы наряду с другими героями предаются всем видам порока, не делая ничего путного. Более того, Elven Lounge не приносит никакого дохода в виде налоговых сборов. Если же у тебя имеется еще и воровская гильдия, тогда ожидай более худшего: рано или поздно появится игорный дом (**Gambling Hall**). Эта зараза еще похуже развлекательного салона, ибо там герои не только попусту тратят свое время, но также и предаются азартным играм. Сказанное означает, что азартный герой может попросту спустить там свои денежки, и они будут безвозвратно потеряны для тебя, так как игорный дом тоже не облагается налогом. Вот такая петрушка получается. По сути, единственный бонус эльфов — увеличение прибыли рынков. Но не лучше ли просто поставить лишний рынок, а вместо эльфов привлечь к себе трудолюбивых гномов или дварфов? С другой стороны, в игре в казино есть и свои плюсы. Ты сам можешь легко выиграть крупную сумму золота. Все просто. Ставишь ставку на тысячу, сохраняешься, кидаешь кубик и смотришь результат. Если выиграл, то снова сохраняешься и играешь дальше, а если проиграл — то загружаешь игру и повторяешь попытку.

Монстры

Первые монстры, с которыми ты столкнешься, это гигантские крысы и ратмены, которые будут выползать из канализационных люков. Эти люки неизбежно появляются по мере роста твоего города. Люки невозможно уничтожить. Собственно, крысы и ратмены — твари слабенькие, зато назойливые и могут запросто загрызть безоружных сборщиков налогов и крестьян. Чтобы обезопасить себя от этой напасти, строй возле люков сторожевые башни и баллисты.

Другой неразрушимый генератор монстров — это кладбище, которое автоматически появляется на окраине города, если число твоих павших героев достигнет дюжины. Из кладбища периодически выползают зомби и скелеты, наводя ужас на безоружных жителей. Зомби и скелеты — тоже не ахти какие опасные, зато назойливые твари. Способ борьбы с ними тот же — строй возле кладбищ сторожевые башни и баллисты. Впрочем, если ты принял сторону темной силы, то кладбища могут даже превратиться в источник пополнения твоей армии, ведь жрицы-некромантки способны переманивать нечисть на свою сторону.

Прочие монстры либо привлекаются определенными зданиями (возникая как бы из ниоткуда, как, например, тролль внезапно появляется возле рынка), либо постоянно генерируются логовами и зловещими замками. Чем раньше ты найдешь и разрушишь такие "генераторы", тем, естественнее, лучше. Учти, что каждый монстр обладает своими повадками и особенностями. К примеру, големы и минотавры любят крушить здания, тролли регенерируют, а вампиры восстанавливают свое здоровье, нанося удары противнику.

Дикое зверье и в особенности медведи обычно сторонятся поселений, но яростно нападают на героя, вторгшегося в их лесные владения. Самый лучший герой для борьбы со зверьем — культист, поскольку он может переманивать диких лесных тварей на свою сторону.

Много неприятностей доставляют Daemonwoods — мощные твари, маскирующиеся под обычные деревья. (Кроме того, они не видны на мини-карте.) Evil Oculus (глазки) — коварные противники, так как обладают специальной атакой, и если герой будет убит в ходе такой атаки, то его уже невозможно будет воскресить. Берегись парализации, насылаемой глазками, — это очень неприятно! Но самые большие неприятности доставляют, пожалуй, фантомы, так как кастуют массу наступательных заклинаний, а сами почти на 100% устойчивы против твоих заклинаний. Имеются и драконы, летающие и огнедышащие. Живучие твари, они легко убивают лучников и магов, опасаясь только прокачанных воинов и скелетов.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Beginner

The Bell, the Book and the Castle. Это тренировочная миссия, с которой рекомендуется начать игру. Здесь тебе не дадут развернуться в смысле строительства, зато и монстры будут слабенькие. Первым делом построй Gnome Hovel, дабы обзавестись трудолюбивыми гномами. Затем строй рынок, апгрейдь его, равно как и кузницу. Для защиты на первое время хватит сторожевых башен — поставь еще парочку. Произведи четырех воров, что даст тебе возможность сделать апгрейд дворца. Чтобы усилить экономику, построй второй рынок. Теперь самое время нарастить боевую мощь. Поскольку Warriors и Mages в этой миссии тебе не доступны, то проще всего сделать ставку на грубую силу. А потому строй Temple to Krolm и набирай четырех варваров. Добавь к ним к четырех рейнджеров из Rangers Guild. Варвары и рейнджеры образуют "сладкие парочки", прекрасно дополняющие друг друга. Этих сил тебе за глаза хватит, чтобы разгромить все три потайных места и вернуть пропавшие артефакты.



Культовые здания

Здание	Уровни	Что требуется	Несовместимость	Что дает	Магия / Призыв	Что еще?
Temple to Krolm	1	Palace 2	любой другой храм	4 Barbarians	Rage of Krolm	
Temple to Agrela	1, 2, 3	Palace 2	Fervus, Krypta, Krolm	4 Healers	1: Healing, 2: Blessing, 3: Resurrection	
Temple to Dauros	1, 2, 3	Palace 2	Fervus, Krypta, Krolm	4 Monks	1: Stone Skin, 2: Vigilance, 3: Petrify	позволяет набирать паладинов
Temple to Fervus	1, 2, 3	Palace 2	Agrela, Dauros, Krolm	4 Cultists	1: Healing, 2: Illusionary Hero, 3: Vines	позволяет набирать Warriors of Discord
Temple to Krypta	1, 2, 3	Palace 2	Agrela, Dauros, Krolm	4 Priestesses	1: Wither, 2: Animate Bones, 3: Reanimate	
Temple to Helia	1, 2	Palace 3	Lunord, Krolm	4 Solari	1: Fire Strike, 2: Sun Scorch	
Temple to Lunord	1, 2	Palace 3	Helia, Krolm	4 Adepts	1: Winged Feet, 2: Wind Storm	

The Forsaken Land. Эта миссия даже попроще тренировочной, несмотря на более жесткие ограничения. Для разгрома Evil Castle достаточно 8 воинов из Warriors Guild. Карту, как обычно, вскроют рейнджеры.

Barren Waste. Простая миссия, цель которой — построить Fairgrounds. Для этого необходим дворец третьего уровня, так что без солидной экономической базы тут не обойтись. Экономику тебе обеспечат два проапгрейженных рынка. Когда усовершенствуешь дворец, окажется, что предварительно требуется разрушить Dark Castle. Нет проблем! Ибо монстры в этой миссии весьма хиленькие и элементарно бьются любыми героями из храмов второго уровня.

The Wizard's Curse. Какой-то хулиган (твой подданный) спер книгу заклинаний у твоего соседа — могучего мага. Требуется либо вернуть книгу, либо прикончить мага. Развитие достаточно стандартное: сначала сильная экономика, затем — мощная армия. Только по части армии тебе не дадут разогнаться, так как культовые здания 2-го уровня и башня мага недоступны. Придется опять сделать ставку на простых воинов при поддержке рейнджеров. (Можно также заиметь соляриев или адептов, но проку от них немного.) По ходу игры твои герои будут приводить в замок всех хулиганов. Когда приведут последнего, выяснится, что самый главный хулиган (сперший книгу) все-таки умудрился выучить одно заклинание, и теперь его охраняют несколько вервольфов. Как только прикончишь всех верфольфов, так миссия и закончится. Второй же путь — убить мага, прокачанного до 20-го уровня, — практически нереален.

Rescue the Prince. Здесь требуется найти и разрушить тюрьму (Tower Prison), в которой заточен принц. А загвоздка в том, что недоступна Rangers Guild, стало быть, ты не можешь вскрыть карту с помощью рейнджеров. Но это не беда: для разведывания местности можно использовать заклинание fareseeing, поставляемое магическими гильдиями и башнями. Тебе придется построить еще несколько Magic Guild и Magic Towers и, по возможности, проапгрейдить их для увеличения радиуса действия. Кстати, для разрушения тюрьмы можно применять боевую магию.

Advanced

Elven Treachery. Вай-вай-вай! Эльфы похитили наследного принца и требуют за него выкуп! Можно либо подчиниться их требованиям и за 30 дней скопить сумму в 50000 золотых, либо за то же время стереть эльфов с лица земли, перебив всех их героев и разрушив все их здания. Мы, как бравые вояки, пойдем вторым путем (хотя и первый путь вполне реален). Поскольку в этой миссии поджимает время, то сразу же сделай ставку на работящих гномов, которые позволят быстренько возводить здания. Поначалу не высовывайся, стараясь защитить свой город с помощью воинов из Warriors Guid и стражников из Guardhouses. Самое главное — к 15-му дню создать стабильную экономику с двумя полностью проапгрейженными рынками и дворцом 3-го уровня. А теперь можно и повеселиться: строй храмы Agrela и Dauros, клепай паладинов — основную ударную силу — и давай им в придачу лекарей. Чтобы быстро открыть карту, используй рейнджеров из Rangers Guild. Как только обнаружил вражеское здание — втыкай в него Attack Flag. Остались неисследованные уголки — ставь Explore Flag. Под конец назначай крупные суммы и за вражьих героев. Магия в этой миссии ни к чему — лучше не траться на нее.



Сборщик налогов. Ты только посмотри на его щеки!

Free The Slaves. Довольно простая миссия, без сюрпризов. Тебя никто не подгоняет, так что спокойно развейся, затем разведай все четыре Slave Pits и уничтожь их. После этого подвалит страшное трехголовое чудище Url-Shekk, с которым твои прокачанные герои справятся без труда. Url-Shekk не так уж и страшен и никакой магией не обладает, разве что дышит огнем на манер драконов.

A Deal with Demon. Требуется накопить 100000 за 40 дней — других вариантов нет. Для начала надо быстренько разобраться с противником, благо у тебя уже есть отстроенные Warriors Guild и Temple to Krypta. Так что сразу же набери 4 жрицы и 4 воина, которые начнут разбираться с монстрами. Сразу же можно построить Rangers Guild, дабы рейнджеры поскорее вскрыли карту. Тебе надо обнаружить и уничтожить Dark Castle, Evil Castle, 3 Rogue Guilds и несколько логов. И сделать это желательно за 15-20 дней. За это время надо также отстроить хотя бы один рынок и проапгрейдить дворец до 3-го уровня. Никакие башни и прочие гильдии не строй — сил жриц при поддержке воинов будет вполне достаточно (разве что можно сделать несколько апгрейдов в кузнице и в уже существующих башнях). Как только с монстрами будет покончено, бросай все ресурсы на экономику. Построй 3-4 Trading Posts и столько же Marketplaces и проапгрейдь рынки до максимального уровня. Построй также Royal Garden, который будет приносить дополнительное золото за счет сбора редких трав. Поставь и пару статуй — благодаря этому появится несколько фонтанов, дающих по лишнему сборщику налогов. Затем, гм, останется только ждать, когда наберутся заветные





● Evil Oculus'а магией не проймешь.



Как избавиться от порока?

Предположим, ты все же решил привлечь эльфов, но не хочешь, чтобы твои герои просиживали свои штаны (и проигрывали их) в Elven Lounge и Gambling Hall. Выход очень простой — эти здания надо уничтожить. Как? Просто исключи их из ремонтного списка и дожидайся, пока забредшие монстры не разрушат их. (Эти здания не появятся снова, если ты не построишь новый Elven Bungalow.) Хочешь ускорить процесс — сам уничтожь эти здания с помощью магии.

100000... Самый простой способ набрать такую огромную сумму денег за такой короткий период времени — это схитрить. Делаем по уже упомянутому рецепту: сохраняемся, играем в казино и за пару дней получаем хоть 100 тысяч, хоть 200 — хватило бы твоего терпения. Есть три типа ставок: ставя на синюю, ты выигрываешь в двойном размере, на красную — в пятикратном, на золотую — в двадцатикратном. Я советую выбрать красную ставку, она выпадает не так уж и редко.

Quest for the Magic Ring. Цель миссии — найти похищенное кольцо. Ты начинаешь игру в союзе с другим королевством, так что вам не составит никакого труда совместными усилиями разгромить все логова монстров. Рано или поздно ты обнаружишь Hidden Ring Site, где и спрятано кольцо. Только не спеши назначать кругленькую сумму за разрушение этого места. Сначала убедись, что у тебя имеется приличная армия из двух десятков героев. Дело в том, что после разрушения сайта ты автоматически окажешься в состоянии войны с бывшим союзным королевством. Кроме того, подвалит толпа фантомов. Однако твоя задача — не перебить всех, а доставить кольцо в нужное место, во вторую Hidden Ring Site. Так что поставь на него Explore Flag и дожидайся, пока твой герой с кольцом не соизволит туда явиться. Если же кольцо подобрал бывший союзник, тогда придется методически истреблять вражеских героев, следя за тем, не обронит ли кто из них кольцо. Попутно придется сровнять с землей и вражеское королевство.

Quest for the Holy Chalice. Цель — найти святой кубок за 30 дней. В этой миссии три особенности. Во-первых, ты не можешь строить рынки, так что придется довольствоваться только тем, что у тебя есть. Зато уже построено два Trading Post, и твоя задача — защитить отправляющиеся оттуда караваны. Во-вторых, логова монстров разрушаются временно — спустя некоторое время они восстанавливаются. В-третьих, что замечательно, паладины тебе доступны сразу же (так как уже есть Temple to Dauros). Последовательность действий такая. Апгрейдь рынок, строй Gnome Hovel, набирай гномов. Ставь Warriors Guild, найми 4 паладина. Строй кузницу и гони в ней максимум апгрейдов. Затем — Ranger Guild, и пусть рейнджеры вскрывают карту. Попутно можно поставить парочку сторожевых башен возле люков. Проапгрейдь дворец. Под занавес построй еще одну Warriors Guild и еще 4 паладина (если не хватает золота, можешь подождать — паладины присоединятся сами задаром). Уничтожь логова, попадающиеся на пути следования караванов (неважно, что они восстановятся — все же передышка, да и паладины получат опыт). Как только обнаружится Hidden Chalice Site, назначай крупное вознаграждение. Сайт будут охранять дюжие монстры, так что здесь не обойтись без 4-6 паладинов, прокачанных хотя бы до 5 уровня. Миссию вполне по силам завершить за 15 ходов.

Hold off the Goblin Hords. Цель — уничтожить все постройки гоблинов. Самое главное — сдержать натиск гоблинов в первые минуты игры. Дальше будет легче. Сразу же найми двух воинов в уже имеющейся Warriors Guild. Тут же начни строить вторую гильдию и проапгрейдь имеющиеся башни. Теперь обрати внимание: в отдалении от твоего города имеются еще харчевня и Rangers Guild. Первым делом выключи оба здания из списка сборщиков налогов (дабы они не тащились в такую даль). Натренируй всех четырех рейнджеров и четырех воинов во второй гильдии, что даст тебе возможность проапгрейдить и дворец. Теперь требуется усилить твоих героев. Так что строй кузницу и гони в ней апгрейды. К этому времени вокруг твоего дворца станет относительно спокойно, так что построй рынок (а лучше два) и усовершенствуй его. Дальше можешь действовать как угодно. Главное — как только заметишь постройку гоблинов, сразу же назначай за нее кругленькую сумму (скажем, 1000 золотых), потому что гоблины плодятся в несметных количествах.

Quest for the Crown. Твоя задача — найти, разгромить замок Crown Site и изъять из него особую корону, охраняемой полчищами патрулирующих местность минотавров. Ребята они мощные, особенно опасны в больших количествах. Вначале придется немного притормозить скорость игры



и как можно быстрее модернизировать гильдию волшебников со второго до третьего уровня. Теперь требуется сразу заказать во всех трех гильдиях по герою и заложить новый храм, желательно Крипты. Через мгновенья минотавры пойдут в атаку: ожидайте две группы по пять-шесть штук в каждый, причем с двух противоположных сторон. Прицельно вдарь по каждому отряду по Lightning Storm, оно стопудово убьет даже таких толстяков, как минотавры: самое мощное боевое заклятье, как-никак! Дальше строй в каждой гильдии по максимуму героев и потихоньку достраивай эльфов в новонайденных поселениях на карте. Учти, что лучники и маги против минотавров без поддержки малоэффективны и делай упор на сопровождение в виде воинов. Опасайся визита Evil Oculus, но если он придет, воспользуйся магическим щитом Anti-magic Shield. Дальше осваивай неторопливо карту и разрушай искомый замок.



Погоди, дракоша! Скоро мы найдем на тебя управу.

Expert

Tomb of the Dragon King. В этой миссии тебе придется воевать с драконами. Драконы начнут атаковать почти сразу же, но у тебя уже есть несколько гильдий. Сделай ставку на жриц — они кастуют скелетов, которые служат "пушечным мясом" для драконов, в то время как сами жрицы бьют их своими заклинаниями. Итак, сразу же наклепай 4 жрицы. А пока они будут производиться, поставь кузницу с дальним прицелом на дварфов. Затем строй рынок и апгрейдь его. Как только будут готовы все 4 жрицы, усовершенствуй дворец. Сейчас у тебя самый трудный период — драконы наседают, защитников мало, но нужно укреплять экономику. Скрипя зубами, строй второй рынок и также апгрейдь его. Попутно совершенствуй кузницу. Затем строй второй Temple to Krypta и создай еще 4 жриц — станет чуть полегче. После этого надо проапгрейдить замок, для чего требуется еще 4 героя. Построй самую дешевую гильдию и набери недостающих героев. Окончательно усовершенствуй замок и кузницу, и можешь наконец-то заиметь Dwarven Settlement. Понатыкав башен дварфов, ты обеспечишь надежную охрану своего города. Тут можно расслабиться. Дальнейшее — дело техники. Теперь, если угодно, можно и магию разучить, и магов понабрать — на собственный вкус. Осталось только найти и разгромить три логова. Тогда откроется местоположение искомого Tomb of the Dragon King. Попутно подвалят 5 драконов, но для тебя это уже "семечки". Уничтожив драконов, снеси Tomb, и миссия пройдена.

The Dark Forest. С самого начала игры тебе не доступна ни одна гильдия, так что придется довольствоваться только Warriors Guild с четырьмя воинами. Развивая экономику, поставь штуки 3 сторожевых башни — пока что хватит. Построй и проапгрейдь два рынка и усовершенствуй дворец. Не забудь и про кузницу. Теперь тебе надо исследовать окрестности, но воины не очень-то охотно на это идут. Поэтому для повышения лояльности поставь несколько статуй. Цель прочесывания окрестностей — найти Temple to Fervus, после чего тебе станут доступны все храмы и гильдии. Сразу же наклепай 4 культистов — они как раз очень кстати в этой миссии, где полно всякого зверья (культисты будут их "перевербовывать"). К этому времени у тебя будет куча денег, так что тут же строй Temple to Krypta, Dwaven Settlement и обнеси свой город баллистическим башнями, покуда вскоре попрут големы (хорошо хоть поодиночке). Ballista Towers будут отвлекать на себя внимание големов, а остальные герои — долбить их. Тем временем построй недостающие гильдии и сделай упор на магию. Укрепи "баллистическую" защиту сетью магических башен. Построй Faigrounds, и пусть маги крутеют там. Уничтожай всяческие логова и замки по мере их обнаружения. Завершающим штрихом будет разгром Witch King Tower, после чего все зверье из окрестных лесов ринется атаковать твой город. Вот здесь тебе и пригодится сеть магических башен — помогай своим героям "вручную". После этой атаки подрулит и сам Witch King ("толстая" тварь, кастующая зверье и обладающая набором наступательных заклинаний). Убей его, и миссия закончена.



Brashnard's Ultimate Sphere of Power. Цель миссии — собрать все 7 частей артефакта. Для этого надо найти и разгромить 7 мест, в которых запрятаны данные части. Дело осложняется тем, что на месте каждого такого разгрома будут появляться грозные монстры типа големов (один раз пожалует даже циклоп). В этой миссии придется сделать ставку на грубую силу, так как изначально у тебя имеются два Temple to Krolm. Так что не мешкая производи 8 варваров — враг не замедлит

Постройки, возникающие автоматически

Постройка	Условия появления	Что дает	Что еще?
Houses	по мере роста города	налоги	
Sewer Entrance	по мере роста города	выползают крысы и ратмены	невозможно уничтожить
Graveyards	12-15 павших героев	выползают скелеты и зомби	невозможно уничтожить
Fountain	Statue или Royal Garden	дополнительных сборщиков налогов	
Gazebo	Royal Garden	позволяет героям отдохнуть	
Elven Lounge	Elven Bungalow	заманивает героев, тратя их время	не дают налогов
Gambling Hall	Elven Bungalow + Rogues Guild	заманивает героев, тратя их время	не дают налогов



● Как достали эти вампиры!

явиться. Дай им в поддержку рейнджеров из Rangers Guild. Далее надо обеспечить солидную экономику и попутно завлечь дварфов, чтобы иметь возможность ставить их мощные баллистические башни. Затем строй Wizards Guild и 2-3 Wizards Towers, чтобы жечь молниями "толстых" тварей, которые будут подваливать к городу. Вот после этого можно вплотную заняться целью миссии. Не забывай стимулировать своих героев с помощью Rage of Krolm.

Sly the Mighty Dragon. Тяжелая миссия, в которой надо действовать очень быстро, так что напряжение не отпустит тебя до самого конца. Цель миссии — убить голубого двухголового дракона по имени Vendral. Только вот незадача: дракон НЕУЯЗВИМ до тех пор, пока ты не разыщешь специальный магический меч. Меч спрятан в Hidden Sword Site, а это местечко еще нужно обнаружить. Дело усугубляется тем, что на карте множество логов, а ты вообще лишен возможности строить гильдии и храмы. Более того, голубой дракоша явится в самом начале миссии и начнет бесчинствовать вокруг твоего замка. У тебя же в самом начале будет только Temple to Helia. Единственная надежда (и способ прохождения миссии) — разыскать дружественные здания, которые присоединятся к тебе. Так что сразу же произведи четырех соляриев и утыкай всю карту Explore-флажками, назначив за каждый скромную сумму в 100-200 золотых. Тебе жизненно важно побыстрее разыскать все храмы и гильдии: Temple to Lunord, Temple to Agrela, Rogue Guild, Warriors Guild, Wizards Guild и Dwarven Settlement. В каждом из этих зданий уже отыщется прокачанный герой 20-30 уровня! Как только обнаружишь Hidden Sword Site, назначай за него приличную сумму, дабы поскорее обрести заветный меч. Тем временем ничего не строй и не апгрейдь — это пустая трата времени и сил. Хотя имеет смысл только изучить на рынках Market Day и все время устраивать рыночный день. Для быстрого сбора налогов используй кнопочку Extort на воровской гильдии. Как только получишь заветный меч, так дварфы отдублируют его и раздадут дубли всем героям. Всем скопом герои без труда прикончат дракошу.

P.S. Даже не пытайся предварительно разобраться с прочими монстрами, разрушив их логово, — дело это практически нереальное.

Vegeance of the Liche Queen. Тяжелая миссия. Тебе придется иметь дело с толпами нечисти (особенно достанут вампиры), а строить Temple to Krypta ты не можешь (то бишь не можешь заполучить некромантoк, которые так лихо управляются с нечистью). Более того, недоступны также кузница, воровская гильдия и Dwarven Settlement. Зато три последние здания можно разыскать на карте. Итак, действуй в темпе по следующему плану: Gnome Hovel, 4 лекаря, 9 гномов, рынок, апгрейд замка, еще один рынок и апгрейды рынков. К этому времени твои лекари уже должны разыскать Dwarven Settlement. Это критично. Если не успел, лучше переиграй миссию. (Можно даже рестартануть, ибо при каждом рестарте объекты разбрасываются случайным образом; возможно, на этот раз тебе повезет больше.) Произведи дварфов и сразу же обноси город баллистическим башнями, ибо в этот момент пойдет первая солидная волна нечисти. Главное — выдержать эту волну. Затем будет чуть полегче. Постарайся разыскать кузницу, проапгрейдить и защитить ее. Воровская гильдия весьма сгодится для мгновенного сбора налогов. Прикинь: возможно, некоторые здания лучше вообще удалить из ремонтного и налогового списков. Постепенно раскрывай карту и уничтожай логова. Наткнешься на замок Королевы Личей — пока что не трогай, так как тебе еще надо подготовиться ко встрече с Королевой. Королева обладает внушительным набором наступательных заклинаний и магическим сопротивлением в 95%, так что и не надейся уничтожить ее с помощью магии или обычных героев, расправляющихся с вампирами. Сделай ставку на паладинов — тебе понадобится штук 6-8 этих благородных рыцарей, прокачанных до 12-15 уровня. Но магия тебе тоже сгодится — чтобы гасить скелетов, кастуемых Королевой. Рекомендуется построить Fairgrounds, как следует "прокрутить" героев и лишь затем идти на замок и вступить в финальную схватку с Королевой.

The Fertile Plain

Просто куча денег и ни одной построенной гильдии — размах для творчества. Сразу строим как можно ближе к главному замку волшебную гильдию, затем уже сооружаем остальные: воинскую, рейнджеров и две жреческие — Fervus и Krypta. В процессе всех построек модернизируем магическую гильдию до третьего уровня, а затем и замок. Уф-ф! Как только настанет третий день, с севера хлынут две толпы гоблинов: убиваем их двумя Lightning Storm.

В 6-й день жди в гости штук четырнадцать минотавров. В 9-й день прибудут эльфы с запада. Тех и других угости электрическим штормом, а затем дожидайся гномов в этот же день. Против гномов магия малоэффективна, помни! Десяток из них окажется на карте у восточной ее кромки. Теперь обязательно натренируй жриц-некромантoк: в 15-й день с юга полезут семь вампиров — их желательно взять под контроль жрицами. Начинай копить деньги, они нужны для колдовства! В 17-й день со всех сторон полезет две дюжины минотавров, остановить которых без магии достаточно непросто.

Ну и, наконец, в 20-й день жди в гости пятнадцать каменных големов и одного циклопа-босса. Забить их реально пятью-шестью электрическими штормами: парочку полудохлых твои ребята вынесут уже сами.

Day of Reckoning

Миссия открывается только после побед во всех остальных заданиях. Цель — пережить серию атак со стороны самых-самых опасных тварей-боссов Ардании. В миссии очень полезна функция Extort воровской гильдии, так как дается масса маленьких домиков, собирать дань с которых придется очень долго. Итак, даются два героя: маг и воин, каждый пятидесятого уровня. Быстро стоим во всех доступных гильдиях героев (они будут не меньше четвертого уровня!) и отправляем с помощью флажков часть из них на разведку. Твоя задача заключается в том, чтобы найти расположенные по всей карте храмы. Как только обнаруживаешь такой, то мгновенно строй в нем новых героев. Если быстро развернешься, то скоро под твоим командованием будет толпа довольно прокачанных ребяток, а они защитят дворец намного лучше всяких охранных башен и баллист. Дальше переходи к зачистке территории. Через некоторое время будут появляться все новые враги, но с ними ты должен справиться с помощью магии (остальные деньги трать на найм новых героев взамен погибших). Защищай и лечи мага и воина 50-го уровня — нежелательно, чтобы они погибли. Если дела примут опасный оборот, то раскидай тусовку монстров воздушной бурей Wind Storm. Боссов можно околдовать Petrify или парализовать с помощью Vines, чтобы герои могли полностью безнаказанно их атаковать. ■

Игорь Савенков
savenkov@aha.ru



Рейтинг "Мании": 7,2

Invictus: In the Shadow of Olympus

Непобедимый Герой Эллады

R&S: Вердикт

ЧТО: 3D RTS/RPG * **КТО:** Interplay / QuickSilver * **НА КОГО:** Myth, Dark Omen **СКОЛЬКО:** P266, 64Mb, (PII-350, 128Mb) **ВМНОГЕРОМ:** А как же! * **ОБЬЕМ:** 2 CD

Перед тобой практически полное собрание интересных и полезных советов, которые помогут наиболее безболезненно пройти Invictus. Помимо этого, во второй части материала ты найдешь полное прохождение Invictus, причем туда вошел не "голый" солюшен, а еще и миссии, выполнив которые ты сможешь взять того или иного героя Древней Греции.

Ресурсы

Command points. Это самый критичный ресурс в игре, потому что лимитирует количество и качество набираемых воинов. Арифметика здесь такая. Сложи command points всех своих героев (это такие циферки в правом верхнем углу панели юнита) — это и будет та сумма, на которую ты можешь набрать "простых смертных", каждый из которых обладает своим показателем command point. Чем сильнее юнит и чем больше он усовершенствован, тем больше командных очков он потребует.

Command points увеличиваются только с повышением уровня героя: от +8 до +13 за каждый уровень, в зависимости от персонажа. Уровень героя повышается по мере накопления им опыта. Но! Учти: герои получают свою экспу ТОЛЬКО ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ — основных или второстепенных, что никак не зависит от количества душ, отправленных ими на тот свет. При этом все герои, участвующие в миссии, получают одинаковое число **experience points**.

God points. Второй по важности ресурс в игре. Именно эти очки расходуются при применении Appeals — своеобразных "магических заклинаний" (типа молнии, смерча, брони и т. п.), порой заметно облегчающих прохождение миссий. God points вечно не хватает: каждый герой обычно имеет возможность только 1-2 раза применить свою "магию" в ходе одной миссии. Восстанавливается же этот ресурс исключительно в начале каждой миссии. God points можно увеличивать, подбирая такие зелененькие и красненькие "штучки", заботливо раскиданные скупой рукой дизайнеров уровней по всей карте (не обольщайся — много не найдешь) либо выпадающие порой из убиенных врагов.

Деньги. Львиную долю денег ты получаешь за успешное прохождение миссии — эта сумма обычно колеблется от 1500 до 3000 золотых. Кроме того, можно собирать золотые слитки, либо просто валяющиеся бесхозно, либо хранящиеся в бочках или сундучках, либо выпадающие из павших воинов. Каждый слиток дает около 50 золотых, что, конечно, весьма мало по сравнению с итоговым вознаграждением, но это, по крайней мере, сравнимо со стоимостью юнита, которая обычно составляет от 50 до 150 золотых. Как видно, по результатам одной миссии можно накупить прорву юнитов, вот только взять сможешь лишь избранных — из-за пресловутого лимита command points, о котором говорилось выше. Все твои заработки будут в основном уходить на апгрейд: первый обойдется тебе в 1500 золотых, последний же стоит 3000.



Out of the night that covers me,
Black as the pit from pole to pole,
I thank whatever gods may be,
For my unconquerable soul.

In the fell clutch of circumstance,
I have winced but not cried aloud.
Under the bludgeonings of chance,
My head is bloodied but unbowed.

Beyond this place of wrath and tears,
Looms but the horror of the shade.
And yet the menace of the years,
Finds, and shall find me, unafraid.

It matters not how strait the gate,
How charged with punishments the scroll,
I am the master of my fate,
I am the captain of my soul.

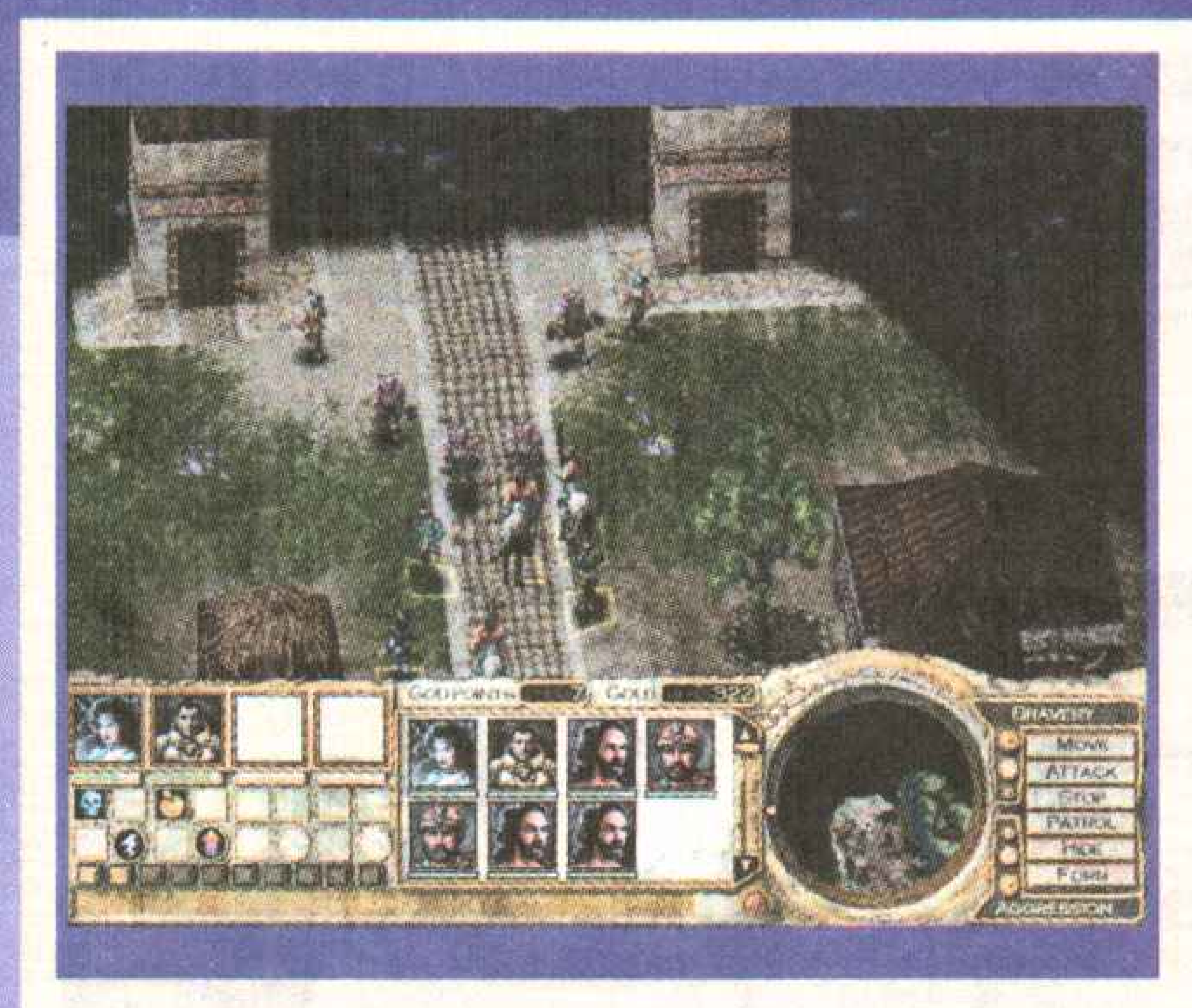
- William Ernest Henley (1875)

Здоровье. Этот показатель тоже можно отнести к классу ресурсов, поскольку здоровье можно поправлять, собирая и поедая яблочки — как "халявные", так и добываемые в честном бою. Кроме того, часто в миссиях можно встретить типа по имени Eurymakhus, который продает яблоки по цене 50 золотых за штуку (ну прямо как юнитов!). Вчетверо дороже такие же яблоки можно приобрести в таверне, если таковая имеется в городе. Есть и другие средства (включая артефакты), чтобы поправить здоровье. Самое распространенное из них (но встречающееся гораздо реже яблок) — амброзия, полностью восстанавливающая здоровье (яблоки лечат примерно на 3/4).

Герои

В самом начале игры ты сможешь выбрать двух героев, позднее — еще двух. Чтобы заполучить двух последних героев, надо пройти специальные миссии — они разнятся для каждого героя. Например, чтобы к тебе присоединился Орион, надо победить его в охотничьем состязании (перебить больше зверья). Чем ниже уровень сложности и чем успешнее ты играешь, тем раньше получишь доступ к "геройским" миссиям. К примеру, на уровне Easy возможность нанять третьего героя появляется уже после третьей миссии (при условии, если все предыдущее миссии пройдены безупречно, то есть если было набрано максимальное количество опыта).

Первым героем лучше взять какого-нибудь "качка". Самыми могучими вояками являются Ахиллес и Геркулес, дающие к тому же боевой бонус всем юнитам, объединенным с ними (невзирая на тип юнита). В качестве второго героя лучше подойдет стрелок — Орион или Электра. Орион чуть пометче, чуть посильнее, да и здоровья у него побольше. Кроме того, Орион дает бонус всем стрелкам, тогда как Электра предлагает лишь ник-



чемный бонус для копейщиков. Однако "магия" Электры поценнее: точечный удар молнией, гарантированно поражающий сразу 6 врагов, не промахивается, тогда как "небесные стрелы" Ориона бьют по площади, частенько задевая и своих. Зато и "заклинание" Электры стоит подороже: 5 god points по сравнению с 3 g.p. Ориона.

Какого героя взять третьим-четвертым? Конечно, можно любого из приведенных выше. Но если хочешь разнообразить свою стратегию, читай дальше. Обрати особое внимание на Икара — идеального летуна-разведчика, очень проворного и быстроходного. При всей своей хилости Икар оказывает неоценимую услугу — позволяет быстренько разведать всю карту (порой даже незаметно для врага) и наметить план дальнейших действий.

Очень неплох также Кадм — он послабее основных "качков", зато обладает замечательной способностью: есть вероятность, что отправленный им на тот свет вражина возродится в виде скелета и будет воевать на твоей стороне. Appeal этого героя, вызов нескольких скелетов, — весьма полезная штука, если учесть, что она долговременная (в отличие, например, от удара молнией Электры). Хотя скелеты просуществуют только в течение миссии, но успеют натворить немало добрых дел (хотя бы в качестве прикрытия более ценных юнитов). Помимо этого, Кадм быстрее всех набирает command points: +13 за каждый уровень, что весьма существенно.



Стоит также обратить внимание на Арахну — в "паучьем состоянии" она будет даже чуть покруче Ахиллеса и Геркулеса. Только на это дело придется тратить по 2 god points в начале каждой миссии. Кроме того, в отличие от признанных "качков", Арахна не дает никаких бонусов прочим юнитам.

Всех остальных героев можно записать в разряд откровенного отстоя — они явно проигрывают перечисленным выше. На Ипполиту можно позариться разве что из-за ее Appeal'а — мощного столба огня, сжигающего за раз несколько юнитов. Персей может обратить в камень несколько противников, но только на время — и зачем это нужно, если в "каменном состоянии" подлых вражин все равно нельзя мочить? И совсем бесполезна способность хрупкой Аталанты развивать спринтерскую скорость на коротких дистанциях.

Исправленные герои

Приведенная в игре информация о героях не совсем точна. Например, Орион дает бонус всем *стрелкам* (включая амазонок, кентавров и пр.), а не только лучникам, увеличивая при этом их урон на 10 единиц, а не на 5. Ниже приводятся точные данные обо всех героях. В скобочках после имени героя указывается число command points, приобретаемых им с каждым уровнем; числа возле Appeal указывают на стоимость (в god points) данной "магии".

Achilles (+10). Ахиллес дает всем сгруппированным с ним юнитам +10% к здоровью и +5 к Damage Reduction.

Appeal [3]: дает на некоторое время +20 D.R. для самого Ахиллеса и +10 D.R. — всем сгруппированным с ним юнитам.

Arachne (+8). Арахна не дает никаких бонусов.

Appeal [2]: превращается на все время миссии в мощного гигантского паука, с вероятностью в 50% отравляющего свою жертву.

Atalanta (+10). Атланта дает всем сгруппированным с ней мечникам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [2]: на некоторое время удваивает скорость Атланты и всех сгруппированных с ней юнитов.

Cadmus (+13). Кадм дает всем сгруппированным с ним юнитам +5% chance to hit, но понижает на 5% шансы парировать удар. Есть небольшая вероятность того, что погибший от руки Кадма возродится в виде скелета и перейдет на его сторону. Соответственно, Кадм дает возможность набирать скелетов.

Appeal [6]: дает несколько скелетов на все время миссии.

Electra (+9). Электра дает всем сгруппированным с ней пикейщикам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [5]: мощный разряд молнии, поражающий одновременно до 6 противников.

Hercules (+8). Геркулес увеличивает здоровье *всех юнитов* (а не только сгруппированных с ним) на 5% и повышает на 5% chance to hit всех юнитов типа charger.

Appeal [3]: землетрясение на большой площади.

Hippolyta (+10). Ипполита дает всем сгруппированным с ней амазонкам +10% chance to hit и увеличивает дальность их стрельбы. На те же величины понижает характеристики амазонок, сражающихся против нее. Дает возможность набирать амазонок.

Appeal [4]: столб огня по широкой площади.

Icarus (+8). Икар — единственный летающий герой, идеальный разведчик с большим обзором.

Appeal [4]: мощный вихрь, случайно блуждающий по карте некоторое время.

Orion (+9). Орион дает всем сгруппированным с ним стрелкам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [3]: град стрел по большой площади.

Perseus (+10). Персей приносит с собой артефакт **Helm of Athena** (невидимость на некоторое время, но всего один раз за миссию).

Appeal [3]: обращает противника в камень на небольшое время.



Икар над водой. Противники на пляже. Кому сейчас легче победить?..



Полезные клавиши

Хочешь видеть индикатор здоровья юнитов? Жми **H** на клавиатуре.

Забиты все инвентарные слоты и герой не может подобрать что-то более полезное? Чтобы освободить место, зажми **Ctrl** и щелкни **левой** кнопкой мыши по менее полезному предмету в инвентаре героя — оный предмет окажется на земле.

Хочешь узнать информацию о подобранном предмете? Сбрось его на землю и щелкни по нему **левой** кнопкой мыши.

64 — хорошо, а 128 — гораздо лучше!

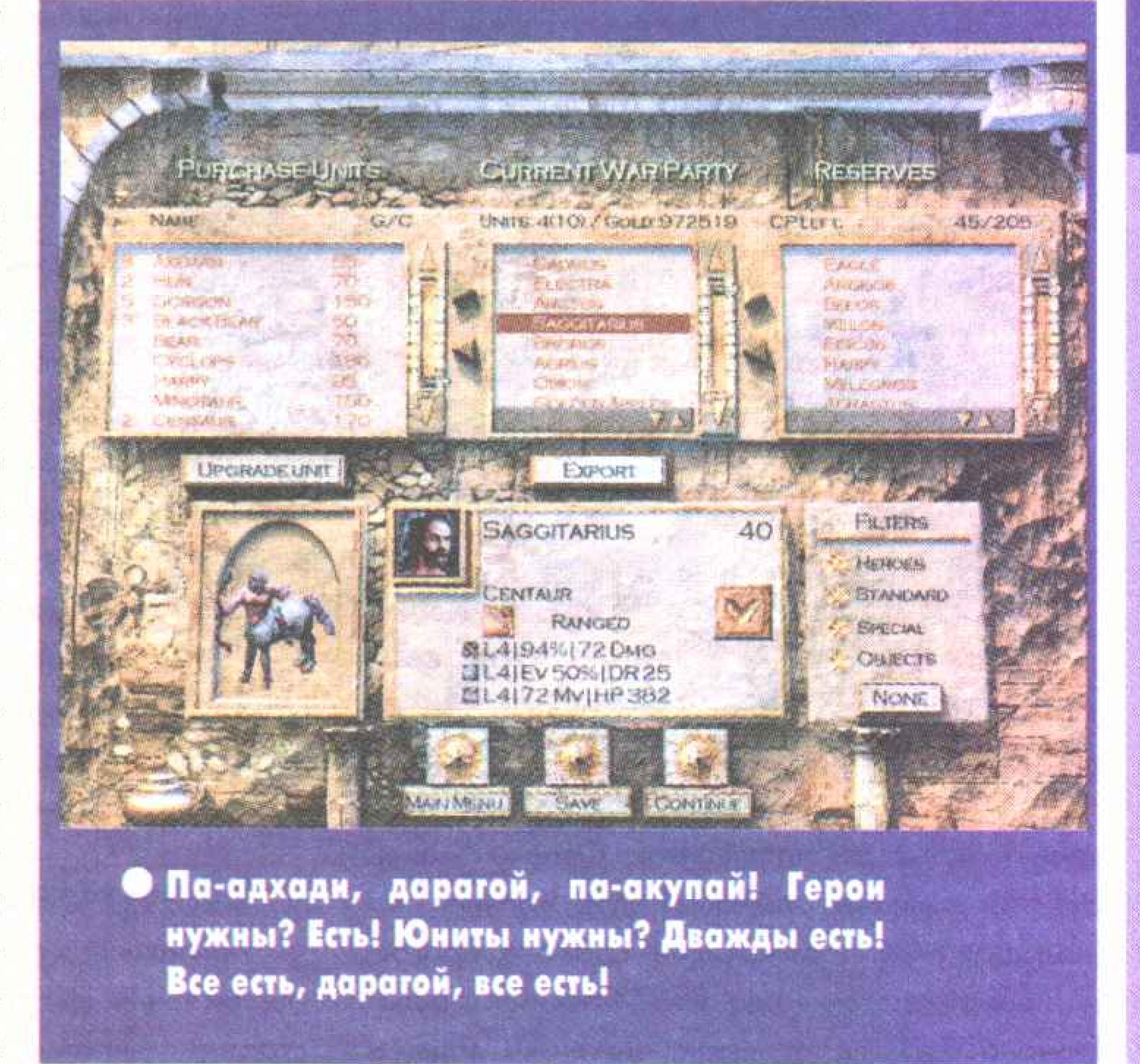
Игрушка местами тормозит с признаками зависания даже на PII-350 с 64 Mb RAM (при подзагрузке музыки), да и сохраненные игры грузятся ужасно долго (по минуте, а то и больше). Эти проблемы полностью решаются, если поставить 128 Mb ОЗУ (на самом деле достаточно 96 Mb). Но если нет возможности поставить дополнительную память, тогда можно посоветовать лишь одно: отключи музыку и не жульничай, сохраняясь только между миссиями.

Простые смертные

Самого начала игры ты можешь набирать только "человекоподобных" воинов: мечников, лучников, копейщиков, конников и кентавров. Кроме того, герои имеют непосредственное отношение к определенному типу юнитов. (Например, взяв Ипполиту, ты получишь возможность набирать амазонок.) По ходу игры ты сможешь вербовать и более ценных монстров типа циклопов, гидр и минотавров. Только для этого надо сначала победить хотя бы одного монстра такого типа. Из монстра выпадет трофей (типа клыка, шкуры, гнезда и т. п.), который необходимо подобрать. Если не выпадет — не повезло: принимайся за следующего монстра.

Простые юниты вполне подвержены апгрейду. Отдельно увеличиваются характеристики атаки (вероятность нанесения урона и сам урон), характеристики защиты (вероятность отражения удара и величина снижения урона) и физические характеристики (скорость передвижения и здоровье). При апгрейде совершенствуются сразу все юниты указанного типа (в том числе и не нанятые тобой). Апгрейдить можно до 4-го уровня. Каждый уровень прибавляет по 5-10 поинтов или процентов к соответствующим характеристикам, что весьма неслабо. Благодаря этому кентавр 4-го уровня оказывается сильнее даже циклопа (неусовершенствованного, разумеется). Апгрейд юнитов можно производить между миссиями или в ходе самой миссии. Между миссиями эта процедура происходит в неторопливой обстановке, когда можно спокойно прикинуть, что и у кого лучше всего проапгрейдить. Но в полевых условиях такой же апгрейд обойдется раза в 1,5 дешевле. С другой стороны, для этого надо найти в городе нужное здание, а его может и не оказаться; кроме того, ты не всегда начинаешь миссию из города.

Кроме того, простые смертные получают "лычки" просто за участие в миссии — за то, что выжил. Можно дослужиться до пяти лычек (последняя отмечается большой галочкой — ну прямо как майорская звезда:)). Каждая "лычка" немного повышает боевые характеристики юнита.



Па-адхади, дарагой, па-акупай! Герои нужны? Есть! Юниты нужны? Дважды есть! Все есть, дарагой, все есть!

На какие юниты сделать ставку? С самого начала тебе доступен кентавр — весьма приличный воин, сочетающий достоинства конника (скорость и здоровье) и лучника (умение стрелять). Кентавры достаточно сильны также и в рукопашной (хотя с защитой у них слабовато) и активно поддерживают друг друга огнем. Вот и набирай кентавров и совершенствуй только их. Вскоре они станут могучими вояками, способными выносить дюжих монстров. Менять кентавров следует лишь на циклопов да минотавров (имея в виду перспективу роста последних), и то не всех, а только частично.

Учти, что юниты можно временно отправлять в резерв, а затем извлекать их оттуда по мере надобности. Однако резервировать можно лишь воинов, которые ранее приняли участие хотя бы в одном сражении.

Напутствия перед боем

Начиная миссию, прежде всего уясни ее основную цель. О ней тебе сообщает женщина по имени Homah, появляющаяся в начале каждого нового уровня. Помимо основной цели, каждая миссия содержит и 1-2 второстепенных, которые очень желательно выполнить. За выполнение второстепенных квестов начисляется опыт, так необходимый для роста твоих героев. Кроме того, ты получишь и еще какой-нибудь бонус в виде артефакта или бесплатного пополнения своей армии. Например, в миссии **Minotaur Maze** требуется убить минотавра, поэтому миссия успешно завершится, когда ты справишься с этим заданием. Однако ты получишь лишь половину возможной экспы. Вторую же половину обретешь, если в ходе странствий по лабиринту догадаешься разбить бочки в определенном порядке (своеобразный квест, о котором открыто не говорится, а только намекается). Кроме того, в твои ряды вольется солидный отряд, включающий мощного циклопа.

Расспрашивай всех встречных-поперечных, чтобы получить информацию (или намеки) о второричных целях и квестах. Вообще веди себя свободно и щелкай по всему, что попадется. Разбивай сундучки и бочки — в них могут оказаться бонусы. Щелчок по дереву или фонтану также может принести халяву. Не забывай и о том, что найденные предметы можно "использовать" на манер квестов. Например, в миссии по вызволению Электры надо щелкнуть кольцом по статуе.

Впрочем, не слишком увлекайся прочесыванием местности — помни, что в большинстве миссий



Вот и наша Электра, выслушивает подсказки. Надеюсь, в дальнейшем они тебе понадобятся...



Конкретные разборки с конкретными врагами. Мы заманили их в ловушку, и Электра, не будь дура, кастует молнии. Всем противникам становится немножко не по себе.

есть и мирное население, которое надо защищать от подлых врагов. За каждого убиенного мирного жителя с тебя вычтут 25 единиц экспы — это что-то новенькое!

Тактика сражений стандартная — всем скопом на одного; качки-рукопашники прикрывают стрелков. Если не поджимает время, можно применять тактику выманивая: расположить свою армию в наилучших условиях, полукругом, и послать вперед летуна-разведчика, чтобы увязывающие за ним враги поодиночке попали в засаду. Тактику можно строить и под конкретного героя. Например, выпускать вперед Ориона, чтобы тот осыпал градом стрел вражеское войско, не задев своих. Или пусть Икар заманит вражин в "тесное пространство", а затем напустит на них смерч.

Кроме того, компьютер обычно стремиться атаковать самого слабого противника (или того, у кого меньше всего здоровья). Если ты заметил, что несколько вражин так и стремятся завалить одного твоего бедолагу, поводи его кругами вокруг своей армии — глупые враги будут бесцельно за ним бегать, тогда как твои стрелки будут в это время поливать их огнем.

Старайся апгрейдить юниты не между миссиями, а в начале оных — это обойдется тебе раза в 1,5 дешевле. Чтобы сделать апгрейд во время миссии, надо поговорить в городе с персонажем, стоящим возле соответствующего здания. Одно плохо — либо города может вообще не оказаться в миссии, либо будут доступны не все апгрейды. Апгрейд — дорогое удовольствие, а потому не разбрасывай деньги на усовершенствование всех подряд. Выбери 1-2 любимцев и траться только них.

Потеря нескольких юнитов в миссии вовсе не критична, так как после миссии ты сможешь за копейки нанять новобранцев (жаль будет только потерянного бонуса за ветеранство, но не такой уж он большой). Можно даже потерять героя — в смысле, это не смертельно. После такого печального события тебе предложат миссию, дающую возможность нанять нового героя.

Но — ВНИМАНИЕ!!! — из убиенного героя выпадает свиточек (scroll), так что подобравший его герой будет получать +50% к опыту — неплохая компенсация за потерю. Только ведь героя можно и не терять, если вспомнить, что в ходе первой миссии ты получаешь артефакт **Crystall Skull**, дающий право на одно воскрешение. Усек мысль? Если нет, разъясняю: отправь героя в гущу врагов, и пусть они его замочат (предварительно установи самый низший уровень агрессии героя, дабы он не отбивался); второго героя с **Crystal Skull** держи поблизости. Как только героя замочат, воскрешай его и подбирай свиток — дело сделано!

Вот он — искомый фонтан Мудрости, а нашел его сам Икар, древнегреческий герой.

Ура! Солюшен!

А теперь переходим к самому интересному: прохождение всех миссий, как основных, так и "геройских". В ряде миссий апгрейд юнитов можно делать на игровом поле, что обходится значительно дешевле по сравнению с апгрейдом между миссиями — такие миссии отмечаются далее значком [+]. Направление на север указывается точкой на мини-карте (на манер компаса). Чтобы быстро переориентировать карту на север, используй комбинацию **Ctrl+N**.

1. **The Raiders Wood** [+]. Первым делом щелкни 10 раз по фонтану в городе — это даст тебе 1000 gold. Разберись с разбойниками возле города. Затем освободи Нереиду и не забудь подобрать **Crystal Skull** — ценный артефакт, снижающий стоимость "магии" на 1 god point. Под конец разгроми лагерь разбойников.

2. **The Seacliffe Plains** [+]. Отбей несколько атак бандитов, защищая всех жителей. Переправляйся через мост, захвати **Seacliffe**, прикончив двух гарпий. Не забудь подобрать гнездо — это даст тебе возможность набирать гарпий. Теперь надо быстро освободить храм Афины (что даст тебе **Shield of Athena**), а затем вернуться, пройти еще чуть на запад и защитить второй город от атаки головорезов.

3. **Temple of the Gorgon** [+]. Прикончив по уже сложившейся традиции в начале уровня несколько разбойников возле города, направляйся на северо-восток — к храму горгон. Выстави самый низший уровень агрессии, дабы твои воины не нападали на этих чудищ. (Горгоны не причинят юнитам вреда, разве что время от времени будут превращать их в камень.) Здесь придется отбить несколько атак, защищая горгон. Чтобы не пострадал твой опыт, ты можешь допустить гибель не более 1-2 горгон. (Кстати, горгон можно лечить так же, как и собственных воинов, например яблоками.) После этого направляйся на северо-запад и разгроми лагерь бандитов. Постарайся вскрыть там как можно больше сундучков, прежде чем выйдет время. Подбери **Horn of Plenty** в центре лагеря.

4. **Medusa Rescue**. Чтобы получить полный опыт, необходимо не только освободить Медузу, но и перебить *всю* ее охрану до того, как она скроется за пределами экрана. Это очень сложная задача, но ты облегчишь себе дело, если предварительно





Formations — наше резкое "нет"!!!

Не пользуйся формациями — они ОЧЕНЬ ухудшают скорость передвижения юнитов и их маневренность. Но если ты вдруг использовал какую-то формацию и теперь не знаешь, как от нее избавиться, просто переопредели группу (можно использовать ту же самую цифру). А вообще к Formations лучше даже и не прикасаться.



Халявные деньги

Начни новую игру, выбери двух любых героев и найми 5 мечников. Сохранись и выйди из игры. Открой сохраненку в любом редакторе (можно даже в текстовом, но лучше в Hex), найди строчку **Swordsman** и измени в ней параметры на следующие:

Recuit Cost = 01, Points = 01, Initial CP = 0, HP = 001, DR = 01, Evade = 01, BDMele1 = 10, Hit1 = 10, MaxHit = 01, MaxBD = 01.

После перезагрузки ты сможешь продать каждого мечника по 65000 золотых.

Совет: чтобы продать мечника, перебрось его назад на панель **Purchase Units**.

разведаешь всю карту с помощью какого-нибудь летуна-разведчика так, чтобы его не заметил противник, потому что в противном случае Медуза начнет двигаться. Сама же она находится с охраной возле озера, примерно в центре карты.

5. Minotaur Maze. Миссия закончится, как только ты прикончишь минотавра, находящегося в противоположном углу карты. Пробираясь по лабиринту, разбей бочки в следующем порядке — красная, зеленая, голубая (именно в таком порядке эти цвета встречаются в радуге). Тогда после миссии к тебе присоединится солидная армия во главе с циклопом. Не забудь подобрать **Axe of Minotaur**, который выпадет из убиенного минотавра. Можно успеть подхватить и **Horn of Plenty**, находящийся неподалеку.

6. Athena Fountain [+]. Цель миссии — разыскать фонтан Мудрости. Он находится в центре города, а охраняет его минотавр. Пробираясь к фонтану, мочи всех подряд, не забывая щелкать по встречающимся мини-фонтанчикам (это будет приносить бонусы). Только не щелкай преждевременно по Самому Главному фонтану — сначала очисти город от всех разбойников, дабы получить полный опыт. Вот после это и щелкай по фонтану, причем не один раз, а десять — только тогда ты получишь full experience. (И не спрашивай меня, почему надо щелкнуть 10 раз — это такой прикол, если угодно.)

7. Trial I. Просто миссия на прочность, "замочи их всех". Без комментариев.

8. Raiders Wood 2. На этой карте ты уже воевал — помнишь первый уровень? Только теперь придется ее проходить в обратном порядке: разбить разбойников сначала в лагере, затем — на мосту, под конец — в деревне.

9. Treasure of Antaeus. Цель: добыть свиток. Он находится у одного мечника, который находится возле озерка в глубине карты. По пути тебе надо обнаружить несколько фонтанов и щелкнуть по ним — без этого на полный опыт и не рассчитывай. Не пытайся полностью очистить всю карту — это невозможно, так как форт все время будет поставлять все новых и новых разбойников.

10. What's in the Box. Поговори с амазонкой, которая присоединится к тебе. Следуй по дороге к северо-восточному углу карты. Там обнаружится две шеренги солдат, которые не нападут на тебя, пока ты сам не нападешь на них. Там же будет и герой, на которого наедет амазонка лично. Учи, что здесь тебе надо убить амазонку, а не объект наезда! Поговори с героем, который даст тебе ящик Пандоры. Подбери его — и миссия будет завершена. Кстати, в юго-восточном углу карты можно подобрать **Hand of Glory**.

11. The Ravine of the Undead [+]. Используй форт, чтобы защитить жителей от набега головорезов. Затем направляйся на север. Там надо разрушить оба столба, равно как и перебить всех скелетов возле них. Направляйся на юг через мост. Следуя по дороге, ты наткнешься на ручей. Иди на восток вдоль ручья, который приведет тебя к озеру. Возле озера надо перебить всех разбойников. Возвращайся назад и следуй по дороге на север к неприятельскому лагерю. Как только замочишь там всех оппонентов, так миссия и закончится. Не забудь взять у Аида (**Hades**) артефакт **Cloak of Hades**. Аида можно найти у озера в центре карты.

12. Sound of Thunder. Дуй через мост на северо-запад. Как только река повернет на запад, ты наткнешься на нескольких скелетов. Перебей их и забери амулет. Теперь тебе на восток, немного даже на север — ко второму фонтану. Щелкни несколько раз по источнику, дабы получить полный опыт и несколько советов. Теперь снова чуть на север. Там будет несколько булыжников, которые ходят туда-сюда. Они будут бить молниями, если ты попытаешься проскочить мимо них. Используй



Стоит одинокая Ипполитка посреди большого города. И юнита завалящего при себе нету...

Артефакты

Артефакты ("вечные")	Что дает	Где дают
Amber Amulet	Снижает стоимость *Appeals* на одну God Point (см. также Crystal Skull)	Bone World
Archers Hood	Увеличивает Damage всех стрелков (Archers, Amazons и Centaurs), сгруппированных с героем, несущим данным артефакт	Styx 1
Axe of the Minotaur	Раскрывает неисследованный участок карты (на 10 секунд; можно использовать только 3 раза за 1 сценарий)	Minotaur Maze
Bow of Artemis	Увеличивает точность и силу выстрела Ориона	Hydras Bog
Cloak of Hades	Черный плащ делает невидимым героя, который носит его, и несколько ближайших юнитов	The Ravine of the Undead
Crystal Skull	Снижает стоимость Appeals на одну God Point; можно также использовать один раз для воскрешения любого юнита и героя (в случае воскрешения артефакт исчезает)	The Raiders Wood
Dragon's Skull	Носящий его герой становится невосприимчивым к огню и может видеть невидимок	Bone World
Fire Gem	Создает огненную ловушку для врагов (можно использовать 4 раза за миссию)	Cyclops Lair
Hand of Glory	Наводит порчу на врага, понижая его боеспособность (можно использовать только 1 раз за миссию)	What's in the Box
Shield of Athena	Щит Афины дает защиту самому слабому юниту в армии героя	The Seacliffe Plains
Vial of Naptha	Дает всем лучникам *Fire Arrows*, увеличивая Damage, но уменьшая дальность выстрела	Cyclops Lair

Предметы

Предметы (одноразовые)	Цена в таверне	Что дает
Golden Apple	200	Яблоко восстанавливает часть здоровья
Ambrosia	500	Полностью вылечивает юнит
Horn of Plenty	5000	Лечит до 3 раз за миссию
Icon of Power	10000	Дает 1 god point
Icon of Restoration	3500	Восстанавливает до 5 потраченных god points
Panacea		Противоядие
Dragon's Teeth	5000	Вызывает 8 скелетов



Пикник на обочине. Костерок развели, местных вражин поджарили. Сейчас герои будут ужинать.

амулет, чтобы "отключить" молнии. Затем останется лишь расправиться с циклопом и несколькими разбойниками.

13. Cyclops Lair. В этой миссии множество циклопов, и они постоянно откуда-то выбегают. Поэтому лучший способ пройти эту миссию — в быстром темпе, не ввязываясь в сражения. Ведь цель миссии в том, чтобы захватить хотя бы один из двух артефактов (для получения полного опыта необходимо достать оба артефакта). Один из них находится в северо-западном углу карты (**Vial of Naptha**). Другой — в юго-западном углу (**Fire Gem**). Миссию можно (и даже лучше всего) пройти двумя самыми быстрыми героями; идеально пользовать Икара.

14. Feast of Titans. На карте множество циклопов и медведей. Поскольку время здесь не поджимает, можешь использовать тактику "засланного казачка", посылая вперед разведчика и возвращая его назад с хвостом из оборзевших, но слабых юнитов прямо в объятия своей группы. Следуй по дороге на юг, затем — на запад, потом — на север. Пройдя в деревню, поверни в горы на запад, а затем — на юг, до юго-западного угла карты. Прикончи там всех циклопов. Возвращайся в деревню и следуй на север. Там найдешь тюрьму. Поворачивай к северо-западному углу карты и снова прикончи всех циклопов. Возвращайся к тюрьме, разбей тюремные ворота (используй клавишу **A** для принудительной атаки). Введи свою армию в тюрьму, и пленники присоединятся к тебе. Возьми одного из новообретенных и направь его на юг. Наткнувшись на группу циклопов, возвращай пленника назад, к тюремным воротам, где и выгоднее всего принять бой с последней партией циклопов. Затем останется только довести пленников до того места, откуда ты начал игру.

15. Hydras Bog. Иди на северо-запад и убей гидру. Затем — дальше, к северо-западному углу карты, где и подберешь амулет. Теперь направляйся к середине восточной кромки карты. Разыщи там мертвое дерево и щелкни по нему амулетом. Миссия пройдена.

16. Trial II. Та же самая рубиловка в духе **Trial I**, только с более серьезным противником.

17. The Dragon Attacks. Всего-то и делов — прикончить дракона! Без комментариев. Только не забудь подобрать **Dragon's Teeth**, который выпадет из дракона.

18. Lava World. Сначала необходимо разрушить все столбы: два в северной части карты и два — в южной. Не пытайся прикончить всех скелетов — это невозможно, потому что все время появляются все новые и новые, точно так же было в **Cyclops Lair**, с тамошними циклопами. Так вот, после аннигиляции столбов отведи всю группу, кроме самого быстрого героя, к восточной кромке карты. Героя же направь к западной кромке карты, и пусть он возьмет кольцо изо рта черепа. Как только кольцо будет вынуто изо рта, оттуда потечет лава. Так что пусть герой "делает ноги", как можно быстрее бежит к **Homah** и отдает ей кольцо (щелкни кольцом по **Homah**).

19. Bone World. Цель миссии — выбраться из этого сумасшедшего мира, наводненного скелетами, перебить которых просто невозможно. Поэтому лучше всего проходить миссию быстро, не ввязываясь в крупные битвы. В этой миссии циклопы охраняют мосты. Если убить одного такого, то разрушится и охраняемый им мост. Используй эту особенность, только не перережь дорогу самому себе. А вообще тебе предстоит добраться до северной кромки карты, затем повернуть на запад и убить церберов. Подбирай амулет. Если у тебя есть **Cloak of Hades** (из миссии **Ravine of the Undead**), тебе достаточно войти в пещеру — и миссия пройдена. Если нет — верни амулет Аиду (к западу от того места, где ты начал игру).

20. Hammer and Forge. Направляйся на северо-восток к мосту. По пути ты увидишь такую большую коробку — это и есть наковальня. После моста поворачивай на восток. Поговори с циклопом, убей его и забери золото. Выдели одного разведчика и направь его дальше на север, ко второму мосту. Остальную армию верни к наковальне. Затем проведи разведчика чуть дальше на север, пока он не наткнется на циклопов, у одного из которых будет молоток. Замани всех к основной группе. Туда же подойдут еще два циклопа, дабы разрушить наковальню. Тебе останется только прикончить циклопов, взять молоток и вдарить им по наковальне.

21. Styx 1. Направляйся к южной кромке карты, затем поверни на восток. Поговори с тамошней NPC. Она обратится в группу гарпий — придется их убить. Иди к северному мосту острова и направляйся к северной кромке карты. Найди



Ну как не взять не взять такую красавицу?

там ящичек и извлеки из него кубок. Используй кубок на Нереиде (в западной части карты). Направляйся к форту в северо-восточной части карты. Зайди в рот черепа, и миссия пройдена. К сожалению, в этой миссии есть ошибка, из-за которой набрать полный опыт в этом уровне невозможно. Разработчики обещают исправить этот баг в первом же патче.

22. Styx 2. Направляйся на восток к фонтану и щелкни по нему. Подбери пару выпавших из него **Water of Lethe**. Иди к зданию на север. В восточной части здания есть статуя, используй на ней **Water of Lethe**. Это позволит тебе переправиться через реку. Затем убей в здании гарпию и подбери часть цветка (**mistletoe**). Иди к северу от здания, затем — на восток; разбей ящик и извлеки из него еще одну часть цветка и меч. Иди дальше на восток и прикончи местных горгон вкупе с гарпией. Подбери третью часть цветка, выпавшую из гарпии. Разбей ящик и возьми последнюю часть цветка. Иди на юг. Используй **Water of Lethe** на Аяксе (NPC в восточной части карты). Иди дальше на юг до здания в юго-восточном углу карты. Отдай Харону все четыре части цветка, и миссия пройдена.

23. Trial III. Ну что сказать? **Trial II** помнишь? Здесь то же самое, но покруче.

24. The Dragons Revenge. Убей дракона — всего лишь...

Найм героев

Achilles. Здесь надо действовать очень быстро. Быстренько на север: найди красного медведя и убей его. Затем так же быстро — в северо-западный угол карты. "Приклейся" к Ахиллесу — когда он дойдет до самого низа, миссия закончится. Если ты сделаешь все достаточно быстро, то спасешь большую часть жителей, что необходимо для успешного прохождения.

Arachne. Направляйся к южной кромке карты. По пути уничтожь большую группу пауков. Возле кромки ты найдешь ящик, который и создает пауков. Полагаю, ты догадался, что с этим надо кончать? Теперь направляйся на северо-восток, в середину карты, и уничтожь там еще одну группу пауков. Далее — на север и чуть на восток; уничтожь там третью группу. После этого в середине карты появится Арахна в сопровождении пауков. Замани Арахну в то место, откуда ты начал игру, и уровень закончится.

Atalanta. Направляйся на юго-восток. Достигнув кромки карты, поверни на восток. Убивай всех попадающихся на пути кентавров. Дойдя до юго-восточного угла, поверни на север. Немного к северу от моста ты наткнешься на большую группу разбойников и кентавров. Убей их всех. Выдели парочку юнитов и пошли их назад, в юго-восточный угол карты: они должны прикончить несколько кентавров, которые появятся там. Тем временем двигай основную свою группу на запад вдоль северного берега реки, убивая всех встречных кентавров. Прочисти весь путь до западной кромки карты. Вскоре должна появиться Аталанта, и когда она достигнет северо-западного угла карты, миссия завершится.

Cadmus. Здесь тебе придется иметь дело с целой прорвой скелетов, так что стрелки не больно-то полезны в этой миссии. Стало быть, полагайся на грубую силу. Чтобы разделаться с врагом поодиночке, используй следующую тактику. Сначала прочеши всю местность, идя вдоль кромок карты. Сделав полный круг, сделай еще один внутри стен. К центру карты пока что не приближайся. Там находятся 3 столба, которые и требуется захватить. Постарайся выманить оттуда врага поодиночке и лишь потом захватывай столбы. Затем тебе придется их защитить, отбив несколько атак скелетов.

Electra. Иди на восток через долину, уничтожая попадающихся на пути разбойников. Затем поверни чуть на север, где найдешь горгону. Убей ее и подбери выпавшее из нее кольцо. Иди на запад в деревню. Немного южнее деревни имеется озеро со статуей на берегу. Щелкни кольцом по статуе. Статуя укажет на убийцу. Возвращайся в город и расправься с убийцей.



● Летающий Икар — прекрасный разведчик.

Hercules. Иди на север вдоль кромки карты. Ты наткнешься на саблезубых тигров. Убей их. Из одного из них выпадет "лапка" — подбери ее. Направляйся к центру карты и отдай "лапку" Геркулесу. Чтобы получить полный опыт, надо защитить всех пилигримов, что очень проблематично.

Hippolyta. Искомое знамя находится в середине западной части карты, оно окружено толпой амазонок. Прикончи всех амазонок, возьми знамя и верни его Homah. Чтобы получить полный опыт, надо прикончить главаря разбойников раньше, чем это сделают амазонки.

● **Минотавр повержен, но у тебя только одна секунда, чтобы схватить его топор.**

Icarus. Прикончи всех разбойников и орлов, только случайно не замочи и самого Икара. Для получения полного опыта тебе нужно защитить всех мирных жителей.

Orion. Тебе надо победить Ориона в охотничьем состязании, перебив больше зверья, чем он. Попутно ты наткнешься на алтарь, охраняемый группкой юнитов во главе с минотавром. Для получения полного опыта надо перебить всю охрану (для нападения на нее используй клавишу **A** — принудительная атака). Следи за здоровьем Ориона и в случае необходимости подкармливай его яблоками.

Perseus. Тебе следует охранять Персея, пока он будет обходить озеро. Иди на северо-восток, затем на север до озера. Ты увидишь NPC и фонтан. Поговори с NPC и подбери монетку, которую она тебе даст. Брось монетку в фонтан и подбери **Water of Lethe**. Продолжай двигаться на север, пока не увидишь Персея. Помоги ему расправиться с врагами, затем двигайся вокруг карты против часовой стрелки, убивая всех вражин. Вскоре (вблизи северной кромки карты), ты наткнешься на двух NPC со стражей. Убей стражу, но не трогай NPC. Когда подойдет Персей, используй на нем **Water of Lethe**.

BUG: Если ты ненароком убьешь копейщика возле Андромеды (он не враждебный), то игра глюкнется (**Script Error**). Так что не делай этого. :) ■

Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru
Ростислав Хабаров
habarov@igromania.ru

Might&Magic VIII: Day of the Destroyer



КСИИН БУДЕТ СПАСЕН - В ВОСЬМОЙ РАЗ

R&S: Вердикт

ЧТО: RPG * **КТО:** New World Computing / 3DO * **НА КОГО:** серия M&M **СКОЛЬКО:** P200(PII-300), 32Mb, 3D уск.
ВМНОГЕРОМ: Ну... попробуй * **РАЗМЕР:** 2 CD

Рейтинг "Мании": 8,2

Что нужно знать из истории мира CRON

Сотворение миров

...И было Великое Ничто, называемое Void. И появилась хаотическая субстанция, способная поддерживать жизнь, и с этого момента начался отсчет времен. Но была субстанция неразумна, и не могла она творить, лишь металась по Великому Ничто. И постепенно из метаний произошла Вода, наделенная жизнью, и вышли из Воды элементали, и появились Лорды Стихии Воды, и сильнейший из них Acwalandar. Безраздельно они властвовали над миром, управляя своими вассалами. Затем из ниоткуда появилась новая сила — стихия Воздуха. Внезапное нападение орд воздушных элементалей под предводительством Лорда Shalwend'a стало началом войны, продлившейся больше ста лет, и ни одна из сторон не могла пересилить другую. Тогда мудрый Аквааландар решил использовать самую разрушительную силу и создал Огонь. Огненные элементали были недовольны правлением Воды, но еще больше ненавидели они Воздух. Увы, их было мало, поэтому на протяжении восьмидесяти лет служили они Воде, уничтожая элементалей Воздуха. В итоге предводитель сил Огня, Лорд Pyrannaste, наконец решился и восстал против Аквааландара. Возникло новое равновесие — Огонь мог уничтожить любую из стихий-противников, но не двоих сразу, и глобальный конфликт перерос в мелкие стычки. Так продолжалось еще пятьдесят лет. Все стихии уже почти смирились с равновесием, как вдруг возникла (и вновь из ниоткуда — тенденция стихий) новая сила — Земля. Элементали Земли, почти такие же сильные, как их огненные собратья, и не уступающие числом ордам Воздуха, мгновенно разрушили баланс. Все три "старые" стихии были вынуждены объединиться против общего врага, но предводитель Лордов Земли, Gralkor the Cruel, придумал хитроумный план: из тел своих слуг и поверженных соратников Лорды Земли создали огромную планету — CRON. Долгое время Крон служил неприступным бастионом Земли. Затем политические и военные успехи стихий увели события от Крона, битвы переместились в другие места Великого Ничто...



Появление Древних. Битва с элементалями

Пока кипели сражения могучих сил стихий, на забытом всеми Кроне стали собираться в стайки слабые смертные существа (которых много лет спустя называли "древними"). Никого не трогали, примус починяли... Отдаленные сражения сиих приматов отражались катаклизмами, которые постепенно (полностью согласуясь с теорией естественного отбора) закалили их, но самое главное — наполнили мир Крона магическими энергиями. Жили эти ничтожные существа, плодились, пиво пили и в конце концов охамели окончательно: решили прибрать к рукам и CRON, и Void — дескать, мы самые крутые. В общем, допрыгались: привлекли-таки к себе внимание Стихий. Поняли Лорды, что дело пахнет керосином, и решили смести смертных с лица Крона (да и Void'a заодно). По этому поводу объявили короткое перемирие и приступили к экзекуции... Да накололись — сильными оказались древние (не зря, значит, выпендривались). Собрались лучшие spellcaster-ы на одном острове (позже названом Островом Древних) и создали оружие огромной силы, способное подчинить или уничтожить всех элементальных созданий. Немало времени потрачено в постоянных попытках проапгрейдить его, немало бета-тестеров оружия погибли мучительной смертью или тихо ушли в Netherworld, пока, наконец, не появился Kalohn. "Тупой-и-бесстрашный" — слабый в магии, но храбрый воин, испытавший оружие и сподобившийся выжить. И было то оружие в виде сферы с четырьмя ножками — по одной для каждой Стихии, на которых был укреплен шар.

Один поднялся Калон на самую высокую гору Крона и вызвал на бой четырех Лордов от каждой Стихии. Долго бились они, много разрушений учинили и даже на месте горы сделали кратер (названный впоследствии The Dead Zone), но Калон, вооруженный светящейся оранжевой сферой, победил Лордов и разогнал Стихии по четырем углам Void'a (теперь их называют элементальными планами), сформировал барьеры, не дающие им выбраться, и поместил в каждом из элементальных планов ножки от сферы в порядке появления — Воды, Воздуха, Огня и Земли. А шар оставил себе...

Дополнительные полезные сведения

После всех этих событий элементали Стихий угомонились и жизнь смертных вошла в относительно спокойную фазу. Их цивилизация постепенно развивалась и достигла настолько высокого уровня развития, что они стали давать жизнь, казалось бы, мертвым планетам. Для создания жизни Древним были необходимы подходящие миры, на которых они создавали благоприятные для смертных условия, а когда таких миров не находилось, Древние просто отламывали куски от Крона и помещали их в выбранный уголок вселенной. Именно так возникли планеты Terra и Xeen (см. врезку справа).

Есть еще пара моментов из истории Крона, которые нужно знать. Во-первых, кто такие Кригане? Кригане — это древняя цивилизация, возникшая во вселенной почти одновременно с Древними и имеющая свои виды на планеты, пригодные для жизни. Эти веселые ребята с копытами и рогами прилетают на планету, строят базу на основе корабля, быстренько организуют геноцид местного населения и живут в свое удовольствие. История их появления на Ксиине известна из Might and Magic VI: Mandate of Haven.

Во-вторых, откуда взялись драконы? Первого дракона после бесславного поражения элементальных Лордов создал Аквалантар для уничтожения Калона. Он срочно подучил магию, сварганил огромное, сильное и быстрое существо и наделил его самым мощным оружием (догадайся каким, хе-хе: естественно, огнем!). Дракон свою задачу выполнил, но при этом погиб вместе с Калоном, зато идея подобных "зверушек" пришлась по вкусу Аквалантару. Одна незадача — все остальные драконы, сотворенные Лордом Воды, отказывались подчиняться создателю. И вскоре Acwalandar прекратил свои творческие эксперименты. Зато по Крону расселилась немалая популяция драконов...

Игры и легенды

Игры сериала обладают интересной особенностью — персонажи, NPC, легенды и события в играх тесно переплетены. Мы приводим краткую сюжетную линию событий, происходивших во вселенной CRON'а в Might and Magic I — VII и Heroes of Might and Magic I — III (тоже встроенных в сюжетную линию мира).

Might and Magic I — II (CRON, примерно 900-й год по исчислению Крона)

Цивилизация Древних достигла высот, были созданы космические корабли и позволяющие перемещаться в пространстве VARN'ы (пирамиды-телепортеры между мирами).

Летописец Крона — маг Corak — собирает по крупицам историю создания вселенной и понемногу помогает партии приключенцев раскачаться, чтобы переместить потом в другие миры для совершения подвигов. Впервые появляются лорды Килбурн и Ironfist.

Might and Magic III (Терра, 500 год по исчислению Терры)

События на Терре. Созданный для защиты планеты киборг Sheltem решает "порулить" мирами. Corak узнает о гнусных планах и отправляется на поиски вредителя. Замысел киборга, естественно, помогают разрушить приключенцы, таскающиеся по следам Корака. Заодно им приходится участвовать в битве Good, Neutral и Evil (помнишь три замка на Терре?). Партия героев благополучно улетает с Терры на космическом корабле Древних.

Might and Magic IV+V — Swords of Xeen (XEEN, 610-850 годы по исчислению Терры и Ксиина)

Следы Шелтема ведут на Ксиин — плоскую искусственную планету с несколькими материками и большим количеством островных архипелагов. На одной из сторон (конкретно на светлой) правит Лорд Ксин — ставленник Sheltem'а, на другой — злюка-киборг собственной персоной.

Приключенцы убивают лорда Ксина, помогают Coraky победить Sheltema — они оба погибают (или исчезают?! — не поймешь, все так таинственно!).

Дракон Pharaoh — хранитель Ксиина (такой же, каким должен был быть Шелтем для Терры) пользуется моментом и исполняет древнее пророчество — превращает Xeen в шарообразную планету.

В "побочной" игре Swords of Xeen приключенцы добивают остатки роботов из армии поклонников Шелтема.

Heroes of Might and Magic I — II (Xeen, континентальное королевство Enroth. Даты неизвестны)

Победа и справедливое правление династии Ironfist'ов. Смерть Лорда Айронфиста, война за трон между наследниками Роландом и Арчибальдом, победа Роланда.

В add-on'е — история развития различных королевств Ксиина.

Might and Magic VI (Xeen, Enroth, 1165 год по исчислению Ксиина)

Исчезновение короля Роланда. Страной правит малолетний Николай Айронфист, Королева Катерина отправляется в свое родное королевство — Эратию.

Первое появление Криган — расы дьяволообразных существ, соперничавших с Древними в завоевании вселенной. Чтобы уничтожить их корабль, приходится оживить Арчибальда, но в конце концов аборигены в лице партии приключенцев взрывают hive Криган, и только жалкие остатки завоевателей остаются в живых (причем прячутся по темным и теплым углам).

Heroes of Might and Magic III (Xeen, королевство Erathia, 1168 год по исчислению Ксиина)

Тем временем королева Катерина Айронфист прибывает в Эратию. Ее родное королевство лежит в руинах после страшных сражений. Такое положение дел никак не устраивает нашу девочку, и она моментально устраивает войну (видимо, для еще большего облегчения жизни населению). Постепенно выясняется, что все безобразия начались из-за превращения отца Катерины в Lich'а. Именно он и возглавляет теперь орды undead'ов, топчущих Эратию. Катерина побеждает, Erathia восстановлена.

Might and Magic VII (Xeen, Erathia, 1170 по исчислению Ксиина)

На Ксиин, занятый внутренними разборками, внезапно возвращается космический корабль с приключенцами из третьей части игры на борту. Герои могучие (сам качал, поди знаешь), но во время полета что-то у них с отношениями не заладилось. Раскололись на две противоборствующие группировки, а заодно и всю Эратию поделили на два вражеских лагеря.

Чем дело закончилось, долго рассказывать не буду, и так все знаешь — наши победили...

Завязка игры

Неохваченное королевство

1172 год по исчислению Ксиина. Ravenshore — столица королевства Jadame, осколка когда-то могущественной Империи пиратов Регны. В ночи к центру города крадется странный путешественник. Он делает несколько пассов руками, и мир переворачивается: в центре Ravenshore возникает огромный кристалл, магические энергии которого прорывают барьеры, удерживающие элементальных Лордов в их планах. Возникают вулканы, потопы, ураганы, короче — катаклизм. Кстати сказать, Jadame — королевство, удаленное от Enroth'а и Erathia. Раньше, очень-очень давно, регнане активно участвовали в жизни Ксиина, но затем услуги их стали не нужны, о них забыли. И Империя Регны развалилась, превратившись в местность, где в основном правят бал темные силы и расы. Только недавно объявились здесь клирики Храма Солнца, да и то — всего один храм смогли построить...

Тем временем мирный караван торговцев прибывает на Dagger Wound Island и попадает в передрягу. Остров атакуют пираты Регны. Они толпами высаживаются на берег и сразу кидаются в бой. Ящероподобные lizardman'ы-охранники слабо сопротивляются, пираты вяло атакуют — в общем, все как положено. О караване забыли, и только один незаметный персонаж стоит возле торговых повозок. Догадываешься, кто? Правильно, будущий спаситель-мира-в-сто-первый-раз, неизвестный-пока-герой-победитель, короче — ТЫ.

Кем играем

Характеристики персонажей

Как мы уже сказали, живут в Jadame исключительно темные расы — минотавры, тролли, темные эльфы, некроманты, вампиры, драконы. Есть еще условно-нейтральные рыцари и пришлые клирики. Вот из этого набора и предстоит набирать партию. Основные характеристики героев обычны для сериала Might and Magic. От этих атрибутов зависит большинство остальных параметров персонажа.

Might — сила; чем ее больше, тем мощнее будет удар по монстру.

Intellect — от интеллекта зависит, насколько большой запас маны будет у дракона, темного эльфа и некроманта.

Personality — обаяние; личные качества очень важны для клириков, минотавров и вампиров.

Endurance — выносливость; универсальная и очень важная характеристика для всех героев, так как большой запас жизненных сил необходим не только воину, но и магу.

Accuracy — меткость; влияет на точность попадания как из дистанционного оружия (луки и арбалеты), так и оружия ближнего боя.

Speed — чем выше скорость, тем меньше времени проходит между атаками героя. Постарайся также развить навыки в щите и броне, чтобы они не замедляли действия героя.

Luck — немного загадочная характеристика; удача оказывает небольшое влияние на множество игровых событий. Например, высокая удача улучшает сопротивление героя к магическим атакам и уменьшает вред от сработавших ловушек.

Попутчики

Подход к созданию партии несколько отличается от принятого в последних играх серии. Всего героев пять, но постоянный член команды только один. Остальных приключенцев придется набирать по ходу игры. Они будут присоединяться к партии при выполнении определенных условий. Список возможных соратников приведен на врезке. Кого именно брать, решай сам, но учти, что обычно предлагаемые герои прокачаны отвратительно (есть несколько исключений для героев 50-го уровня), зато, как ты видишь на врезке, имеют намного больше skill point'ов и часто знают редкие и дорогие заклинания.

Главный герой не может быть только драконом, но не расстраивайся, ведь остальных можешь набрать из драконьего племени. Правда, в этом случае далеко не все нужные умения будут доступны твоим персонажам. Конкретные мысли по поводу составления партии мы изложим чуть ниже, а сейчас познакомься с системой скиллов.

Что умеют господа главгерои

Вторичные умения (Skills)

Она, эта система, тоже немного отличается от того, что было в предыдущих играх серии. Как известно, кроме основных характеристик, персонажи обладают набором навыков (skill'ов), жизненно необходимых в игре. Чтобы не попасть в неприятную ситуацию на лавовом озере, выгодно продать предмет в магазине или не взорвать всю партию при вскрытии сундука, нужно иметь определенный skill. Мы приводим таблицу со всеми навыками, причем так, чтобы тебе было видно, какой класс каких уровней в каждом конкретном умении может достигнуть. Все навыки героев могут быть развиты по-разному: на нормальном уровне (N), на уровне эксперта (E), на уровне мастера (M) и, наконец, грандмастера (GM). В нижеприведенных таблицах они обычно приводятся через черту, вроде "M/GM". Первое означает максимальный уровень умения, который достижим данным классом *ДО* повышения в ранге, а второе — *ПОСЛЕ*. Так,

Герой и партия — едины!

Кто	*Имя*	*Уровни: 5*	*15*	*30*	*50*	*Где живет*	*Условия*
Основной Герой	Как скажешь	20	76	178	349	N/A	нет
Necromancer	Devlin Arcanus	23	79	181	352	таверна	нет
Necromancer	Karanaya Memoria	N/A	86	188	359	Ravenshore	Fame
Necromancer	Nathaniel Roberts	N/A	204	306	477	Shadowspire	15-й уровень
Lich	Deverbero	N/A	204	375	548	Shadowspire	альянс
Lich	Vetrinus Taleshire	N/A	N/A	N/A	564	Shadowspire	альянс
Cleric	Fredrick Talimere	24	80	182	353	Dagger Wound	квест
Cleric	Maylander	N/A	84	186	357	Ravenshore	30 уровень
Cleric	Dyson Leyland		85	187	358	Shadowspire	квест
Priest of Light	Verish	N/A	N/A	213	384	Murmurwoods	альянс
Priest of Light	Dervish Chevron	N/A	N/A	N/A	342	Ravenshore	квест
Knight	Simon Templar	24	80	182	353	Dagger Wound	нет
Knight	Leane Stormlance	N/A	84	186	357	Garret Gorge	квест
Champion	Nelix Uriel	N/A	N/A	204	375	Garret Gorge	fame
Champion	Tempus	N/A	N/A	N/A	394	Garret Gorge	альянс
Champion	Blazen Stormlance	N/A	N/A	N/A	394	Shadowspire	квест
Troll	Overdune Snapfinger	N/A	74	176	347	Ironsand	квест
Troll	Volog Sandwind	N/A	93	195	366	Ironsand	квест
War Troll	Sethrc Thistlebone	N/A	N/A	213	384	Ironsand	fame
War Troll	Thorne Understone	N/A	N/A	N/A	448	Ravenshore	50 уровень
Minotaur	Arius	24	80	182	353	Ravenshore	нет
Minotaur	Thanys	N/A	86	188	359	Ravage Roaming	квест
Minotaur Lord	Rionel	N/A	N/A	213	384	Ravage Roaming	квест
Minotaur Lord	Ulbrecht	N/A	N/A	N/A	396	Ravage Roaming	50 уровень
Dark Elf	Rohani Oscleton	24	80	182	353	Alvar	нет
Dark Elf	Jasp Thelbourne	N/A	84	186	367	Alvar	уровень
Patriarch	Adric Stellare	N/A	N/A	238	409	Alvar	fame
Patriarch	Cauri Blackthorne	N/A	N/A	N/A	423	Murmurwoods	квест
Vampire	Elsbeth Lamentia	24	80	182	353	таверна	нет
Vampire	Gethric Mercutura	N/A	88	190	361	Shadowspire	15 уровень
Nosferatu	Infaustus	N/A	N/A	218	389	Shadowspire	fame
Nosferatu	Artorius Veritas	N/A	N/A	N/A	332	Shadowspire	15 уровень
Dragon	Ithilgore	26	82	184	355	Garrot Gorge	нет
Dragon	Flamdring	N/A	92	194	365	Ironsand	15 уровень
Great Wyrm	Brimstone	N/A	N/A	356	527	Shadowspire	fame
Great Wyrm	Duroth the Eternal	N/A	N/A	N/A	543	Regna	50 уровень

Учителя в магии и умениях

Навык	Имя	Статус	Область
Огонь	Taren Temper	Expert	Ravenshore
	Solomon Steele	Master	Alvar
	Burn	Grandmaster	Plane of Fire
Вода	Ulbrecht Pederton	Expert	Ravenshore
	Gregory Mist	Master	Ironsand Desert
	Black Current	Grandmaster	Plane of Water
Воздух	Reshie	Expert	Dagger Wound Islands
	Hollis Stormeye	Master	Balthazar Lair
	Cloud Nedlon	Grandmaster	Plane of Air
Земля	Grivic	Expert	Dagger Wound Islands
	Dorothy Sablewood	Master	Alvar
	Griven	Grandmaster	Plane of Earth
Дух	Straton Hawthorne	Expert	Ravenshore
	Bethold Kern	Master	Garrote Gorge
	Laister Ravensight	Grandmaster	Murmuwoods
Ум	Shane Krewlen	Expert	Alvar
	Barbara Lotts	Master	Balthazar Lair
	Gilad Dreamwright	Grandmaster	Garrote Gorge
Тело	Zevah	Expert	Dagger Wound Islands
	Tugor Arin	Master	Garrote Gorge
	Critias Snowtree	Grandmaster	Murmuwoods
Свет	Archibald Dawnsglow	Expert	Ravenshore
	Lunis Dawnbringer	Master	Murmuwoods
	Aldrin Cleareye	Grandmaster	Regna
Тьма	Patwin Darkenmore	Expert	Alvar
	Clara Umberpool	Master	Shadowspire
	Sithicus Shadowrunner	Grandmaster	Regna
Умение темного эльфа	Fedwin Dervish	Expert	Alvar
	Lanshee Caverhill	Master	Ravenshore
	Ton Agraynel	Grandmaster	Alvar
Умение вампира	Flynn Shador	Expert	Shadowspire
	Douglas Dirthmoore	Master	Shadowspire
	Payge Arachnia	Grandmaster	Shadowspire
Умение дракона	Ishton	Expert	Dragon Cave
	Erthnit	Master	Dragon Cave
	Klain Scarwing	Grandmaster	Dragon Cave

некромантам доступна стихийная магия максимум на уровне мастера, а вот личам (продвижение у некромантов) — уже на уровне грандмастера. Кстати, если ты помнишь, стихийная магия — это магия Воды, Земли, Воздуха и Огня. Клерикальная же — Ума, Тела и Духа.

Карьера героев

Кстати, о продвижениях. В игре каждый класс может быть один раз повышен в ранге. Что это дает? Во-первых, возможность изучать скиллы на более высоком уровне, а во-вторых — увеличение жизни (HP) и магической силы (SP). Ниже приведен список повышений с комментариями и соответствующие званию HP и SP. У начального класса указаны стартовые жизнь, магическая сила и прибавки за каждый уровень, а у продвинутых классов — только прибавки.

Cleric (30, 15; 2, 3) повышается до *Priest of Light* (3, 5) — может полечить, скелета уничтожить, магическим образом усилить и защитить партию. На слабых уровнях очень полезен, особенно против нечисти. Единственный, кто может учить Light Magic.

Dark Elf (20, 10; 3, 2) повышается до *Dark Elf Patriarch* (4, 4) — торговец, вор, отменный лучник, неплохой элементальный маг; Jadame населен по большей части темными эльфами — выводы делай сам.

Dragon (40,10; 4, 2) повышение до *Great Wyrm* (7, 3) — помнишь, в предыдущих играх было супероружие, бластеры? Так вот, теперь их нет. Вместо них — драконы. Ужасающей мощности дистанционная и рукопашная атака, сильнейшая атакующая магия и умение носить твой отряд по воздуху. Не пользуются предметами, за исключением колец и амулетов.

Knight (30, 0; 5, 0) превращается в *Champion* (8, 0) — Рыцарь, он и в Африке рыцарь. Упор на рукопашную, зато уж лучше всех, причем почти любым оружием и в любой броне; единственный, кто может чинить амуницию без ограничений.

Minotaur (30, 5; 4, 1) становится *Minotaur Lord* (6, 2) — некий аналог паладина в предыдущих играх. Неплохой воин, немного знающий клерикальную магию. Не носит ни головной убор, ни обувь. Приоритет — топор, хотя и другим оружием владеет сносно.

Necromancer (20, 25; 2, 3) повышается до *Lich* (3, 5) — полный маг. В партии почти незаменим. Правильно прокачанный Lich запросто сравним с драконом по суммарному ущербу, наносимому противнику. Многие умения на уровне GrandMaster доступны только ему, кроме того, новое звание приносит с собой иммунитет к клерикальным заклинаниям и повышает защиту от стихий до 20.

Troll (45, 0; 5, 0) повышается до *War Troll* (8, 0) — большой кусок мяса, очень быстро восстанавливающий повреждения. Магией не владеет, зато прекрасно обращается с "тупым" оружием, да и GM Leather — явный плюс тролля.

Vampire (30, 20; 3, 2) превращается в *Nosferatu* (5, 3) — персонаж, не похожий ни на что, виденное ранее в Xeen'е. При правильном использовании (прокачка, умения, экипировка) сравним с Knight'ом в рукопашной и с Cleric'ом в магии. Иммунен к магии Разума. Рекомендуем попробовать.

Из чего же, из чего же сделаны партийцы

Теперь у тебя есть вся необходимая информация, чтобы создать основной персонаж. Какого героя выбрать, решай сам, исходя из своих личных предпочтений, краткого описания классов и таблицы умений. Хорошенько подумай, потому что этого героя предстоит таскать с собой с начала до самого конца. Если ты не очень хорошо освоился с сериалом M&M, хорошим выбором будут некромант, темный эльф или вампир (ты помнишь, что Jadame — темное королевство?). А если ты крут без меры и считаешь, что магия в Might and Magic погоды не делает, то попробуй тролля или минотавра — получишь массу удовольствия.

Что касается составления партии, то можем предложить пару различных методов игры. Первый — набрать партию до четырех как можно ско-



Вот в этом малопримечательном фонтанчике и обитает Самый Первый Лорд Void'a.

Уровень Grandmaster

Starburst *(мана: 30)*

Grandmaster: Вызов 20 звезд, падающих с неба и сжигающих всех существ рядом с выбранной целью. Каждая звезда наносит урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Прекрасное дополнение к Meteor Shower.

Магия Огня

Уровень Normal

Torch Light *(мана: 1)*

Normal: Создает факел, который освещает все вокруг. Применяется для разгона темноты.

Expert: Освещение ярче.

Master: Наиболее яркое освещение.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Обязательная вещь во всех подземельях. Неплохо работает и в ночных путешествиях на свежем воздухе.

Fire Bolt *(мана: 2)*

Normal: Посылает в указанную цель заряд пламени. Наносит урон, равный 1-3 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наибыстрейшая перезарядка.

Основное атакующее заклинание в самом начале игры из-за низких затрат маны и его мощности.

Fire Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Огня на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Fire Aura *(мана: 4)*

Normal: обычное оружие, без всяких магических заклинаний на нем, наносит дополнительный урон огнем. Длительность — 1 час за очко в магии. Оружие получает свойство "Of Fire".

Expert: Оружие получает свойство "of flame".

Master: Оружие получает свойство "of Infernos".

Grandmaster: Оружие получает свойство "of Infernos", действие которого не прекращается со временем.

Реально нужно, пока нет заклятия Enchant Item.

Уровень Expert

Haste *(мана: 5)*

Expert: Уменьшает время между атаками героев. Длительность — 1 час + 1 минута за очко в магии. После окончания действия заклятья герои становятся уставшими в течение 6 часов.

Master: Длительность — 1 час + 3 минуты за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час + 4 минуты за очко в магии.

Увеличивает скорость героев, но после окончания действия делает их уставшими — Weak. Так себе.

Fireball *(мана: 8)*

Expert: Маг посылает во врага огненный шар, который при попадании взрывается, задевая всех находящихся рядом с целью существ. Может нанести урон и отряду, если тот находится слишком близко к врагу. Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Типичный середнячок, хороший против толп средних по силе тварей.

Fire Spike *(мана: 10)*

Expert: Создается огненная мина, которая взорвется, если враг подойдет к ней очень близко. Действие мины кончается, когда герои покидают область, в которой она лежит. Можно создать одновременно до 5 мин.

Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Master: Семь мин максимум. Урон — 1-8 за очко в магии

Grandmaster: Девять мин максимум. Урон — 1-10 за очко в магии.

Странное заклинание, вроде неплохое, но вряд ли сильно поможет — сильным тварям, с которыми ты боишься встретиться лицом к лицу в честном бою, оно особо не повредит.

Уровень Master

Immolation *(мана: 15)*

Master: окружают группу стеной пламени, вредной для здоровья монстров. Огненная стена горит в течение минуты за очко в магии. Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Grandmaster: Длительность увеличивается до 10 минут за очко в магии.

Очень-очень хорошо при рукопашной!

Meteor Shower *(мана: 20)*

Master: С неба падают раскаленные булыжники, которые наносят урон всем существам, находящимся поблизости от цели. Падает 16 метеоритов, каждый наносит урон в 1-8 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: Перезарядка быстрее, падает 20 метеоритов.

Бомбардировка монстров в полете: не забудь только делать виражи, чтобы уходить от ответного обстрела. Номер один в списке атакующих заклинаний.

Inferno *(мана: 25)*

Master: Сжигает всех врагов в поле зрения мага, включая сам отряд. Наносит урон в 12 + 1 за очко в магии. Работает только в помещениях.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Урон серьезным противникам очень небольшой, а затраты маны — очень даже высоки.

Уровень Grandmaster

Incinerate *(мана: 30)*

GrandMaster: Наносит указанной цели мощный урон огнем в 15 + 1-15 за очко в магии.

Лучшее заклинание для продвинутого мага, не специализирующегося в магии Тьмы.



Рецепты

Черные напитки (требуется знание Алхимии на уровне Grandmaster)

Pure Might (42) = Cure Disease + Might Boost (6+20)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к силе героя, один раз за игру

Pure Intellect (43) = Cure Disease + Intellect Boost (6+21)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к интеллекту героя, один раз за игру

Pure Personality (44) = Cure Poison + Personality Boost (5+22)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к обаянию героя, один раз за игру

Pure Endurance (45) = Awaken + Endurance Boost (7+23)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к выносливости героя, один раз за игру

Pure Speed (46) = Cure Poison + Speed Boost (5+24)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к скорости героя, один раз за игру

Pure Accuracy (47) = Awaken + Accuracy Boost (7+25)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к точности героя, один раз за игру

Pure Luck (48) = Stoneskin + Swift Potion (15+36)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к удаче героя, один раз за игру

Slaying Potion (49) = Shield + Flaming Potion (11+33)

Эффект: добавляет свойство "of Dragon Slaying" к незаколдованному оружию навсегда

Stone to Flesh (50) = Heroism + Cure Paralysis (8+37)

Эффект: снимает состояние Stoned

Rejuvenation (51) = Bless, Preservation or Water Breating + Divine Restoration (10, 12 or 14 +37)

Эффект: снимает у персонажа все искусственно прибавленные годы. ■

Магия Воды

Уровень Normal

Awaken *(мана: 1)*

Normal: Будит отряд, заснувший обычным сном. Если сон был магическим, то разбудит, только если герои спали меньше чем 3 минуты за очко в магии.

Expert: Будит, если спали меньше 1 часа за очко в магии.

Master: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Применяется редко, но в соответствующих случаях бывает полезным.

Poison Spray *(мана: 2)*

Normal: Создание ядовитого облачка, наносимый урон равен 2 плюс 1-2 за очко в магии.

Expert: Перезарядка заклинания происходит быстрее. Выстрел 3 ядовитыми облачками.

рее и холить ее и лелеять, раскачивать, экипировать. Пятый слот держи свободным до момента заключения альянса (см. секцию квестов), затем уже найми последнего члена группы. Другой метод заключается в том, что перед каждой экспедицией можно набирать команду, наилучшим образом подходящую к данному заданию. Поясним на примере: если ты собрался разнести вдребезги лабораторию в Shadowspire, возьми с собой всех доступных для найма клириков. С костяными драконами, вампирами, скелетами такая команда справляется просто "на раз", а вот в Драконьи пещеры или к Dragonslayer'ам в Garret Gorge лучше не соваться — эти ребята тебе уши на ходу оторвут. Там пригодятся драконы, рыцари или темные эльфы (зависит от тактики боя, которую ты обычно используешь).

Как прокачивать персонажа

Если ты настоящий ролевик, а не какой-нибудь манчкин-ламер, то не старайся поднимать всем скиллы одинаково. Если, например, ты постоянно таскаешь с собой двух некромантов, то качай одного в Water и Dark Magic, а другого — в Fire, Air, Earth и Dark, причем Темную магию одному подними до Мастера или Гранда и остановись, а другому качай это умение как можно больше. Те скиллы, в которых GM дает "100% умения", выше не поднимай — бесполезная трата очков. Старайся не дублировать умения различными персонажами. К примеру, зачем тебе два героя, открывающих сундуки или определяющих предметы? Всегда можно найти лучшее применение skill point'ам.

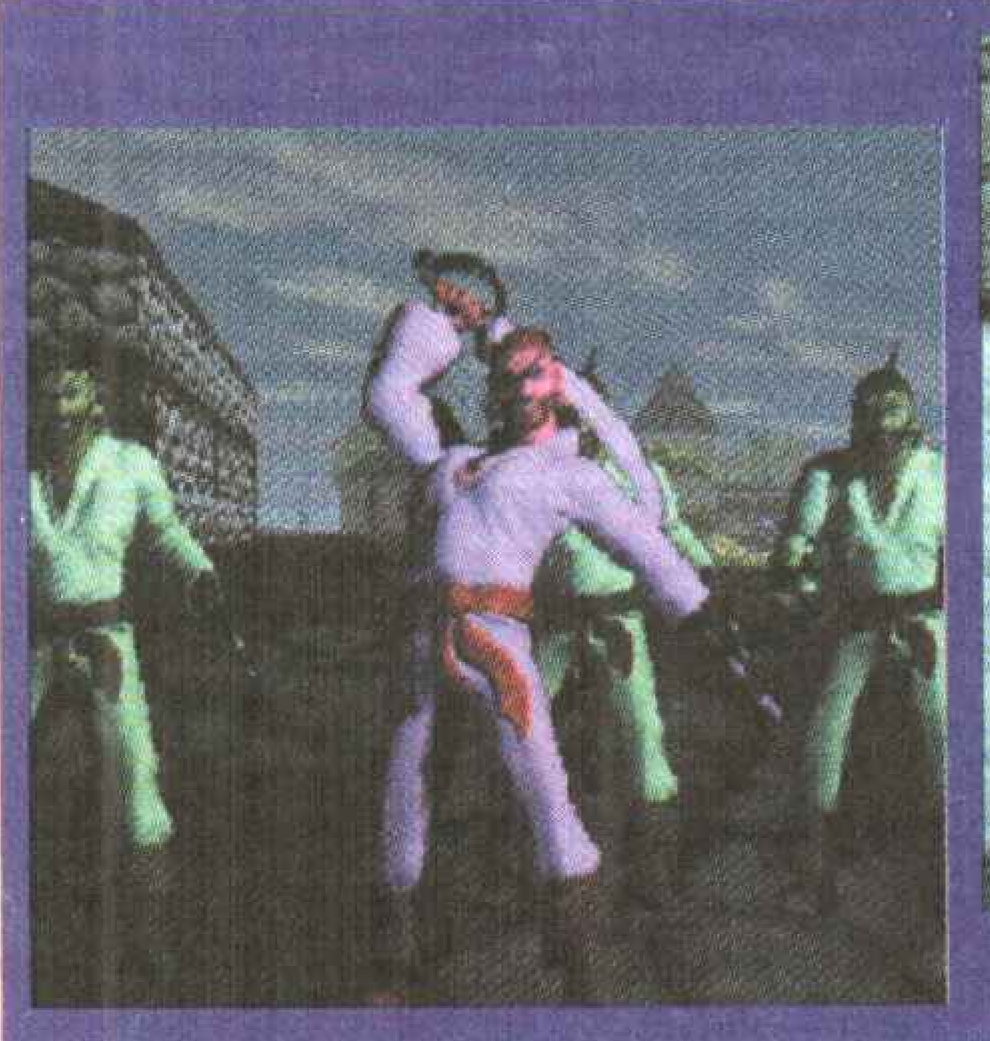
Учти, что за квесты ты получаешь больше опыта, чем просто за битвы, причем *опыт получают те герои, которые пришли с отчетом о выполнении квеста.* Знание этой тонкости позволит тебе прокачивать тех героев, которые чаще всего используются; то есть ты можешь до поры не биться каким-нибудь захудалым клириком, а просто брать его в партию непосредственно перед тем, как отдать запрошенный NPC предмет, и в результате этот клирик отстанет всего на пару уровней от тех, кто постоянно ходит с партией и рискует своей шкурой.

Учителя в оружии и доспехах

Навык	Имя	Статус	Область
Меч	Aerie Luodrin	Expert	Ravenshore
	Jaycin Cardron	Master	Garrote Gorge
	Miyon Dragontracker	Grandmaster	Regna
Топор	Herald Foestryke	Expert	Garrote Gorge
	Jasp Hunter	Master	Ravenshore
	Garic Senjac	Grandmaster	Balthazar Lair
Посох	Puddle Thain	Expert	Ravenshore
	Celia Stone	Master	Ironsand Desert
	Tristen Stillwater	Grandmaster	Shadowspire
Копье	Matric Townsaver	Expert	Ravenshore
	Ashandra	Master	Alvar
	Withersmythe Yarrow	Grandmaster	Dagger Wound Islands
Кинжал	Lori Vespers	Expert	Alvar
	Jobber	Master	Ravenshore
	Karla Nirses	Grandmaster	Regna
Лук	Shivan Keeneye	Expert	Dagger Wound Islands
	Oberic Nosewort	Master	Ravenshore
	Solis	Grandmaster	Alvar
Булава	Lisha Sourbrow	Expert	Ravenshore
	Robert Morningstar	Master	Garrote Gorge
	Brother Heartsworn	Grandmaster	Ironsand Desert
Кожаная броня	Thadin	Expert	Dagger Wound Islands
	Shamus Hollyfield	Master	Balthazar Lair
	Medwari Elmsmire	Grandmaster	Ironsand Desert
Кольчуга	Tobren Forgewright	Expert	Ravenshore
	Halian Eversmyle	Master	Alvar
	Seline Burnkindle	Grandmaster	Regna
Полная броня	Bone	Expert	Dagger Wound Islands
	Botham	Master	Ravenshore
	Sethine Ironfist	Grandmaster	Garrote Gorge
Щит	Qillain Moore	Expert	Alvar
	Sheldon Nightwood	Master	Shadowspire
	Peryn Reaverson	Grandmaster	Garrote Gorge

Одним из важных отличий MM8 от предыдущих частей стала автоматическая пометка на карте всех домов, где живут учителя-тренеры. Именно поэтому (и чтобы побольше места оставить на другую информацию) мы приводим только область-локацию, на которой живет учитель, и опускаем точные координаты его жилища. Если ты еще не был у кого-то из учителей, то всегда можешь найти нужный дом на карте по его имени.

Еще один метод "бесплатной" прокачки — занимайся Bounty Hunting'ом. Бери в Гильдии Охотников за Головами заказ на монстра, находи его, забивай и возвращайся в гильдию до конца месяца. Получишь деньжат (что тоже иногда не вредно) и возможность заработать звание в гильдии. Как только доберешься до звания, например, "Master Bounty Hunter", без сомнения приводи в гильдию любой персонаж и говори "Bounty!". Вуаля! Персонаж получает звание и гору experience.





И последний хинт: постарайся как можно скорее продвигаться в скилле. Как только значение доросло, скажем, до семи, не поленись — сходи к учителю, заплати денег и стань Мастером в этом умении. Это сильно поможет тебе в игре.

Перемещаться по миру можно, как всегда, пешком, при помощи заклинаний Town Portal и Lloyd's Beacon, или на транспорте. К твоим услугам корабли и конюшни. Перемещение на транспорте экономит время (в среднем в два с половиной раза) и сохраняет пищу. Транспорт абсолютно необходим до тех пор, пока ты не раскачаешь своего "транспортного" мага и не научишь его перемещать партию мгновенно. Полное расписание движения приведено в описании локаций.

Ну что, поехали?

Dagger Wound Island

Локации: Abandoned Temple, Uplifted Library, Портал в планы Земли, Pirate outpost (только после заключения трех альянсов)

Сервисы: Магазины всех четырех типов, Таверна, Храм, Гильдия стихийных магий (только 1 уровень), Гостиница (Inn), Качалка (до 5 уровня)

Пьедесталы: Fire Resistance

Квесты:

Bring power stone to Talimere (обязательный)

Вознаграждение: 1500 опыта, 6 fame

Просто дойди до дома Frederic Talimere после разговора со старостой lizardman'ов и спроси про Power Stone. Он предложит тебе присоединиться к партии. Брать его или нет — дело твое. У Talimere при себе еще один камень от портала. Если Фредерика не будет в команде, то на втором острове в сундуке ты найдешь точно такой же камень.

Rescue Isthric the Tongue

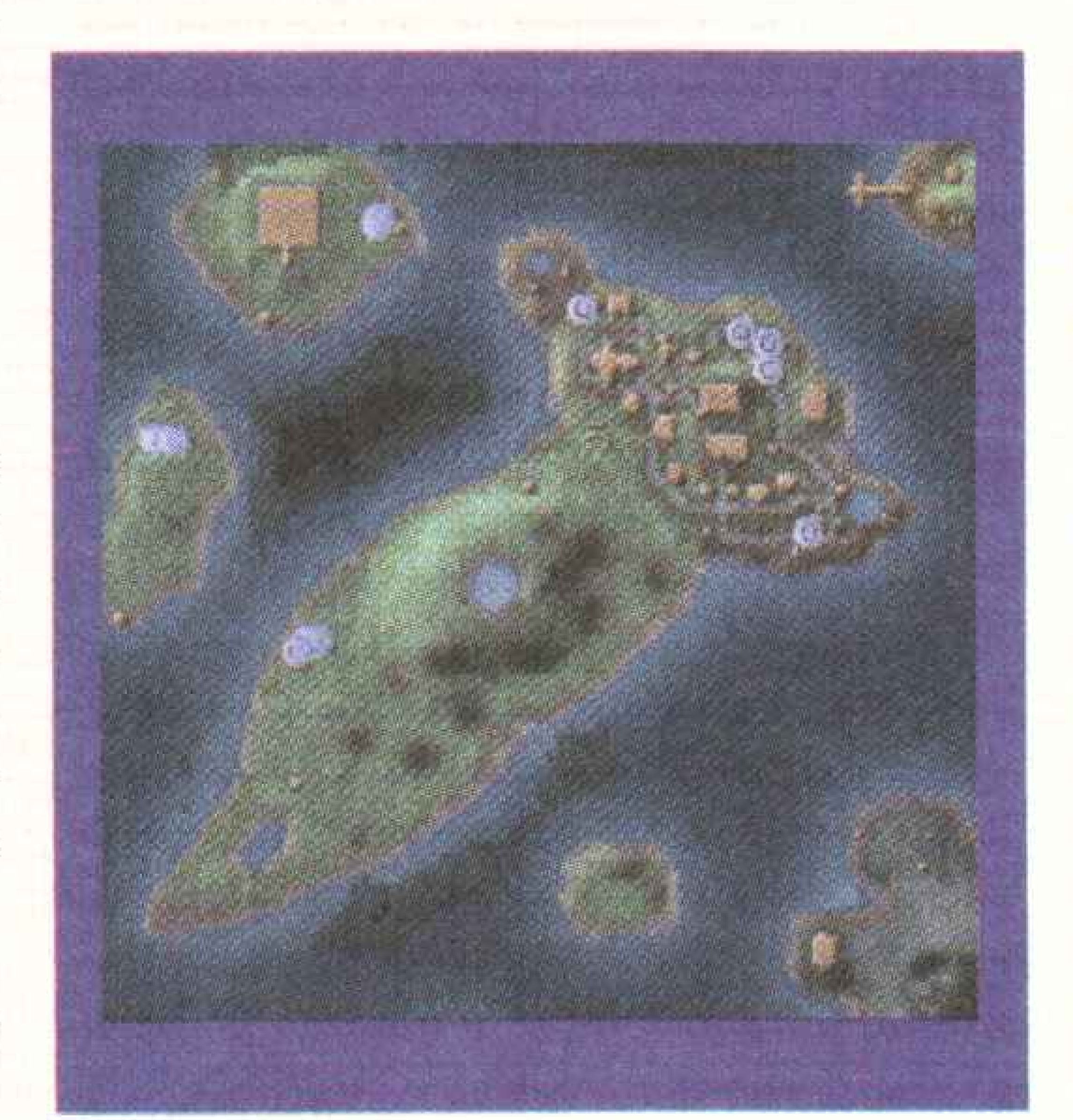
Вознаграждение: 750 опыта, 3 fame, 3 healing (красных) микстуры

Необходимо найти дом, где сидит Isthric the Tongue, на острове с Abandoned Temple и вернуться к Rohtnax'у за вознаграждением.

Deliver cure disease scrolls

Вознаграждение: 1500 золота

Ты получишь три свитка с заклинанием Cure Disease, а другие три сможешь найти в сундуках (четыре сундука в центре второго острова или два сундука в юго-западной оконечности основного острова). Затем просто нужно отнести шесть свитков — по одному на каждый дом, стоящий на втором и третьем островах. Возвращайся к Aislen и получай награду.



Find Prophecies of the Snake

Вознаграждение: 750 опыта, 3 fame, 500 золота

Иди в Abandoned Temple. Там в коридоре, ведущем из первого подземного зала, обрати внимание на стены. Они будут слабо мерцать красным. Это секретки. За ними находятся сундуки. Предсказание — в левом. Остается вернуться к Tisk и отдать книгу.

Find Idol of the Snake

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2000 золота

Найти Идола проще всего так: в последнем зале Abandoned Temple иди по левой стене от входа до тех пор, пока путь не преградит ловушка на полу (ловушки отмечены слабым красным мерцанием). Сразу справа ты увидишь еще одну спаренную ловушку. Спокойно наступай на нее — откроется секретная ниша с сундуком. Идол лежит в сундуке. Верни его Hiss'у. Кстати, будь осторожен — все остальные ловушки больно кусаются.

Bring ingredients for pure speed potion

Вознаграждение: 1000 опыта, 4 fame, potion of pure speed

Приятное и простое задание. Реагенты ты можешь собрать на земле абсолютно бесплатно — нужно 4 красных, 2 синих и 2 желтых реагента. Строго по рецепту, зато знание алхимии не требуется. Жаль, что срабатывает этот трюк всего один раз.

Bring Annointed potion

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2000 золота

Необходимая микстура лежит в пещере контрабандистов в Ravenshore, в одном из сундуков. Советуем зачистить пещеру *до* разговора с Arion Hunter (лидер контрабандистов). После беседы с ним придется ссориться с крысами, чтобы попасть в их кладовые.

Deliver letter to Merchant House in Ravenshore (обязательный)

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2500 золота

Пройдя Abandoned Temple, ты попадаешь к причалу. От него корабль ежедневно ходит в Ravenshore. А дальше нужно просто отдать письмо в Торговую Гильдию (Merchant Guild).

Транспорт:

Ravenshore

Корабль, каждый день

Население: дружественные lizardman'ы и враждебные пираты всех мастей (buccaneer, pirate, corsair)

Примечание: Вокруг большого острова стоят три пиратских корабля. Команда каждого из них — один жирный адмирал или капитан. Можно найти положение, когда ты забиваешь их из лука или магиями, а противник тебя еще не видит. За каждого адмирала дают по 3000 опыта (на всех членов партии). Только поаккуратнее — на ранних уровнях твоего героя завалят одним выстрелом.

Ravenshore

Локации: Seer, Tomb of Lord Brinne, Dire Wolf Den, Chapel of Eep, Smugglers' caves

Сервисы: Все магазины, 2 таверны, Гостиница, Гильдия стихийных магий (только 1-2 уровни), качалка (до 15 уровня), Храм, Гильдия Bounty Hunter'ов.

Пьедесталы: Earth Resistance

Квесты:

Blackmail the wererat smugglers (обязательный)

Вознаграждение: 12000 опыта, 48 fame

Квест нетрудный: придется драться с крысами, крысо-оборотнями и анималистами. Обращай внимание на стены — есть два секретных прохода. Прежде чем разговаривать с лидером контрабандистов, осмотри все сундуки и шкафы — найдешь много полезных (для ранних уровней) предметов. Крыс старайся бить на расстоянии, иначе замучаешься глотать cure disease. Сундуки "заряжены" на уровне expert, так что будь осторожен.

Учителя во вспомогательных навыках

Навык	*Имя*	*Статус*	*Область*
Обезвреживание ловушек	Chevon Wist	Expert	Dagger Wound Islands
	Kelli Lightfingers	Master	Alvar
	Gareth Lifter	Grandmaster	Regna
Наблюдательность	Silk Nightwalker	Expert	Alvar
	Helga Steeleye	Master	Shadowspire
	Balan Suretail	Grandmaster	Balthazar Lair
Торговля	Fishner Thomb	Expert	Dagger Wound Islands
	Fenton Iverson	Master	Alvar
	Raven Quicktongue	Grandmaster	Ravenshore
Обучение	Petra Mithrit	Expert	Murmuwoods
	Garret Mistspring	Master	Shadowspire
	Wanda Lightsworn	Grandmaster	Garrote Gorge
Медитация	Alton Putnam	Expert	Ravenshore
	Gretchin Nevermore	Master	Alvar
	Lenord Nightcrawler	Grandmaster	Shadowspire
Бодибилдинг	Menasaur	Expert	Dagger Wound Islands
	Kenneth Otterton	Master	Garrote Gorge
	Mikel Smithson	Grandmaster	Ironsand Desert
Определение вещей	Kyra Sparkman	Expert	Alvar
	Eithian	Master	Dagger Wound Islands
	Elzbett Roggen	Grandmaster	Shadowspire
Починка предметов	Evander Lotts	Expert	Ravenshore
	Quick Jeni	Master	Garrote Gorge
	Qethrin Tonk	Grandmaster	Murmuwoods
Определение монстра	Tessa Maker	Expert	Garrote Gorge
	Matric Keenedge	Master	Murmuwoods
	Blacken Stonecleaver	Grandmaster	Ravenshore
Armsmaster	Norbert Slayer	Expert	Garrote Gorge
	Lasatin the Scarred	Master	Dagger Wound Islands
	Jasper Steelcoif	Grandmaster	Regna
Алхимия	Tabitha Watershed	Expert	Alvar
	Kethry Treasurestone	Master	Murmuwoods
	Ich	Grandmaster	Dagger Wound Islands
Регенерация	Kethric Tarent	Expert	Ironsand Desert
	William Sampson	Master	Murmuwoods
	Ush the Many—Tailed	Grandmaster	Dagger Wound Islands

Kill all dire wolves

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2500 золота

Сначала уничтожь всех Dire Wolf на поверхности возле пещеры (5 групп), затем входи внутрь. Зачищай пещеру. Луки и магия помогут в этом вопросе. Кстати, заклинание Wizard Eye существенно облегчит поиск недобитых волков и оборотней. Собирай шкуры — получишь немалый денежный прибыток. Найди в пещере кость Bone of Doom — она понадобится в Shadowspire.

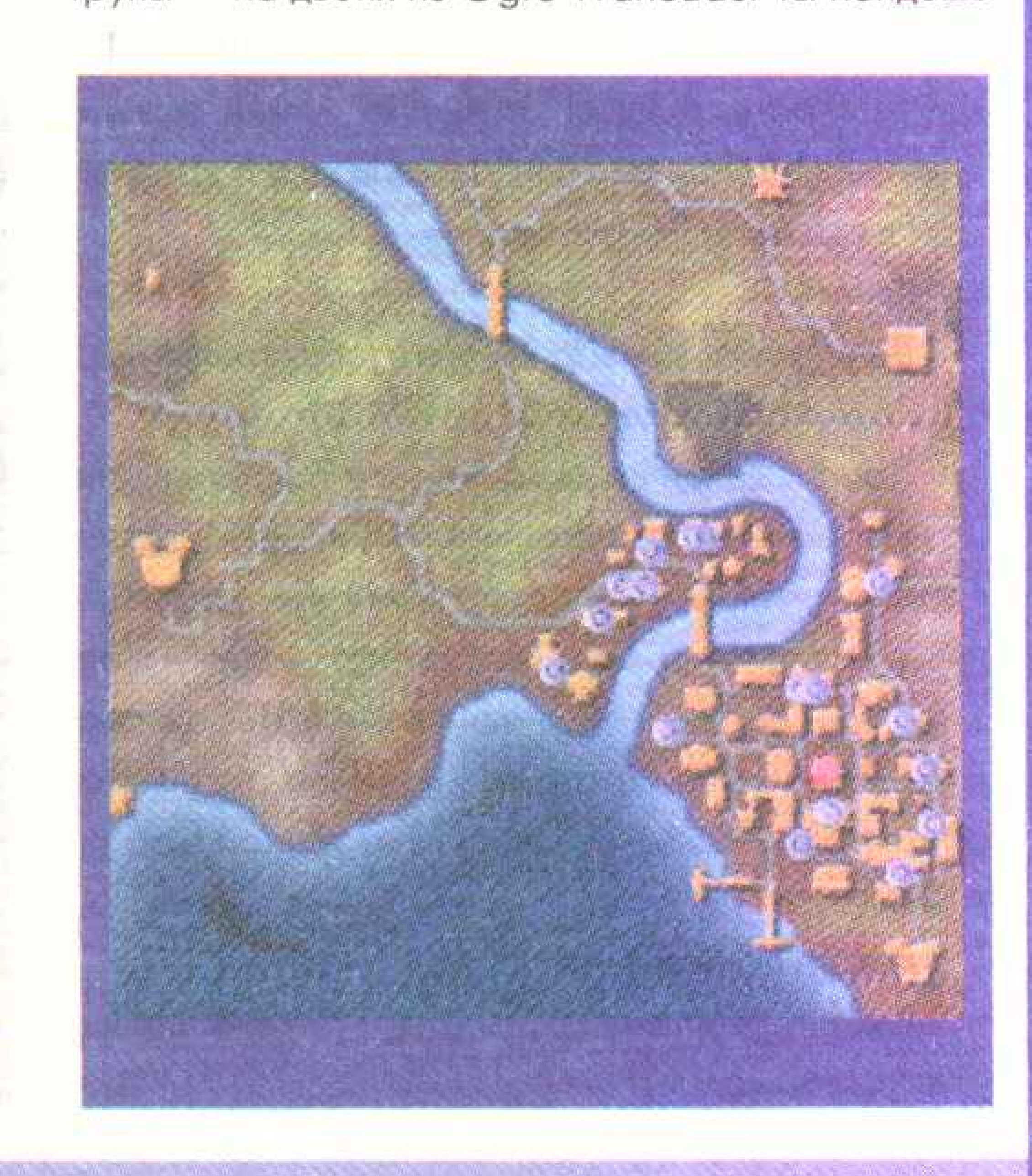
Deliver false reports to dread pirate Stanley

Пират Stanley сидит в таверне на Regna. Никаких сложностей, нужно всего лишь добраться туда.

Rescue Irabelle Hunter from ogres

Вознаграждение: 5000 опыта, 20 fame

Замок огров находится в западной части Алвара. Лучше всего совместить выполнение этого квеста с уничтожением всех огров (Kill all ogres). Зайдя в замок сначала разберись с тусовкой наемников, огров и всяческих ogre mage, затем поднимайся на второй этаж. Выноси всех на втором этаже и проходи в центральную комнату (с троном и двумя сундуками). На правой стене — кнопка, освобождающая вход в подземелье. Нажимай кнопку, возвращайся на первый этаж и спускайся в подвал. Там немалое количество великанов, некоторые весьма неприятны, поэтому будь готов к переделке. После победы тщательно осмотри трупы — на двоих из Ogre Warleader ты найдешь





Правила Acromage

Условия победы: разрушить башню соперника, накопить определенное количество ресурсов или достроить свою башню до какого-то уровня. В каждой таверне действуют свои правила на имеющиеся у игрока стартовые ресурсы и башню со стеной, а также от таверны к таверне изменяются конкретные цифры в условиях победы и вознаграждении за нее. Так что посмотри Victory Conditions перед тем, как начать поединок.

Твоя башня слева, соперника — справа. Рядом с башней стоит стена: она принимает на себя те удары, которые иначе бы попали по башне.

Существует три вида ресурсов: зеленый означает количество твоих монстров (Recruits) и обычно тратится на атаки башни и стены противника. Красный ресурс показывает, сколько у тебя накопилось кирпичей и строительного камня и обычно используется для постройки стены. Синий ресурс — это магический резервуар, который преимущественно используется для возведения башни.

Каждый ход тебе прибавляется определенное количество всех трех ресурсов, скорость их увеличения за ход показывают большие желтые цифры в колонках с твоей стороны. Маленькие черные цифры в этих же колонках означают весь твой запас ресурса.

Почти каждый ход одной из карт расходует ресурсы (стоимость карты и цвет ресурса показывается в кружочке в нижнем правом углу карты), те карты, на которые ресурсов не хватает, затемнены, ты не можешь их выбрать. Ты можешь поменять карту, нажав правую клавишу мыши, но тогда пропустишь ход. Обычно замена производится, когда абсолютно все карты затемнены: а так лучше всего применить любую слабую карту, на которую хватает ресурсов.

Также всегда старайся сразу использовать карту с характеристикой Play Again — она не тратит хода, то есть после нее можно выложить еще одну карту.

ключи от камер. Ключами открывай камеры и разговаривай с крысой. Это и есть дочь лидера контрабандистов Irabelle Hunter. Возвращайся к Anion'у за наградой.

Report to Bastian Loudrin in Alvar (обязательный)

Вознаграждение: 15000 опыта, 60 fame, 2000 золота

Добраться с рапортом до Лудрина.... Расписание транспорта у тебя есть.... Или чеши пешком на север, если ног не жалко. Вот и все, что от тебя требуется.

Find the shield Eclipse

Выполнение этого квеста скорее всего поссорит тебя с некромантами. Щит Eclipse лежит в одном из сундуков слева от входа в Necromancers' Guild в Shadowspire. Щит очень хорош для клирика, и если ты решишь заключать альянс с Temple of the Sun, то лучше совместить его с зачисткой Гильдии Некромантов и квестом на альянс (destroy skeleton transformer). Если ссориться с некромантами нет желания, используй заклинание Invisibility, только не наткнись на охрану. Кстати, не бойся отнести щит для выполнения квеста — его не заберут, только опыта прибавят.

Win Arcomage in 11 taverns

Сыграть в эту карточную игру ты сможешь в любой из таверн: за первую победу получишь деньги, за вторую и все остальные — моральное удовлетворение.

В Arcomage нужно сыграть в 11 тавернах. Если ты сможешь победить в каждой из них, то в Ravenshore тебе присвоят звание "Arcomage Champion" и позволят вскрыть сундук с золотом и артефактным мечом Elsenrail.

Правила Arcomage приведены на врезке, а список таверн — ниже:

Dagger Wound Island, "The Grog and Grub"
Ravenshore, "Kessel's Kantina"
Ravenshore, "The Dancing Ogre"
Alvar, "Profit House"
Alvar, "Miho's Roadhouse"
Murmurwoods, "Traveller's Rest"
Ravage Roaming, "Bull's Eye Inn"
Shadowspire, "Black Company"
Ironsand Desert, "Parched Throat"
Garrote Gorge, "Dragon's Blood Inn"
Regna, "Pirate's Rest"

Cure Stormlance

Всего лишь продолжение спасения Stormlance. Ты получишь магический рубин, способный вылечить заколдованного рыцаря. С ним нужно просто вернуться в Mad Necromancer's Lab в Shadowspire.

Sink the Regnan fleet (обязательный)

Поговори с главами фракций в здании торговой гильдии Ravenshore, а затем отправляйся на Dagger Wound Island. В южной части карты находится остров (до этого момента пустой) со штабом пиратов. Зачищай штаб и внимательно осматривай трупы. Бери выпавший из главаря ключ и открывай дверь, ведущую в подземелье. Там новая засада и проход к подводной лодке. Залезай в нее, и ты попадешь на остров Regna. Ты окажешься прямо рядом с действующим форпостом пиратов, Pirate Stronghold. С боем пробивайся в туннели Passage Under Regna. Они приведут в подземелье Abandoned Pirate Keep: здесь снова устраивай мясорубку и находи комнату с тремя сундуками на верхнем ярусе. В центральном из них будет "номерное" пушечное ядро. Выходи из крепости и прямо рядом, на возвышенности, иди к гигантской пушке. Один выстрел этой "малышки" потопит весь пиратский флот. Обрати внимание, что, попав впервые на Регну, не следует возвращаться в Ravenshore до уничтожения пиратского флота. Если ты вернешься, то на город нападут орды пиратов и большинство домов станут недоступными.

Транспорт:

Daggerwound Island
Корабль, вторник и четверг
Alvar
Конюшни, понедельник и воскресенье
Shadowspire
Конюшни, четверг
Корабль, среда (только после визита к крысам-контрабандистам)
Garrote Gorge
Конюшни, воскресенье.
Ravage Roaming
Корабль, понедельник и пятница (только после визита к крысам-контрабандистам)
Arena
Конюшни, воскресенье

Население: Dire wolves, кентавры. Мирное коренное население — темные эльфы

Примечание: в одном из деревьев, западнее моста через реку спрятан случайный артефакт. Халява, сэр!

Alvar

Локации: Ogre fort, Dark Dwarf Mines, Wasp nest

Сервисы: Все магазины, Храм, 2 таверны, Гильдия Стихий (все заклинания), Гильдия клерикальных магий (1-2 уровень), Гильдия Bounty Hunter'ов, Качалка (до 25 уровня)

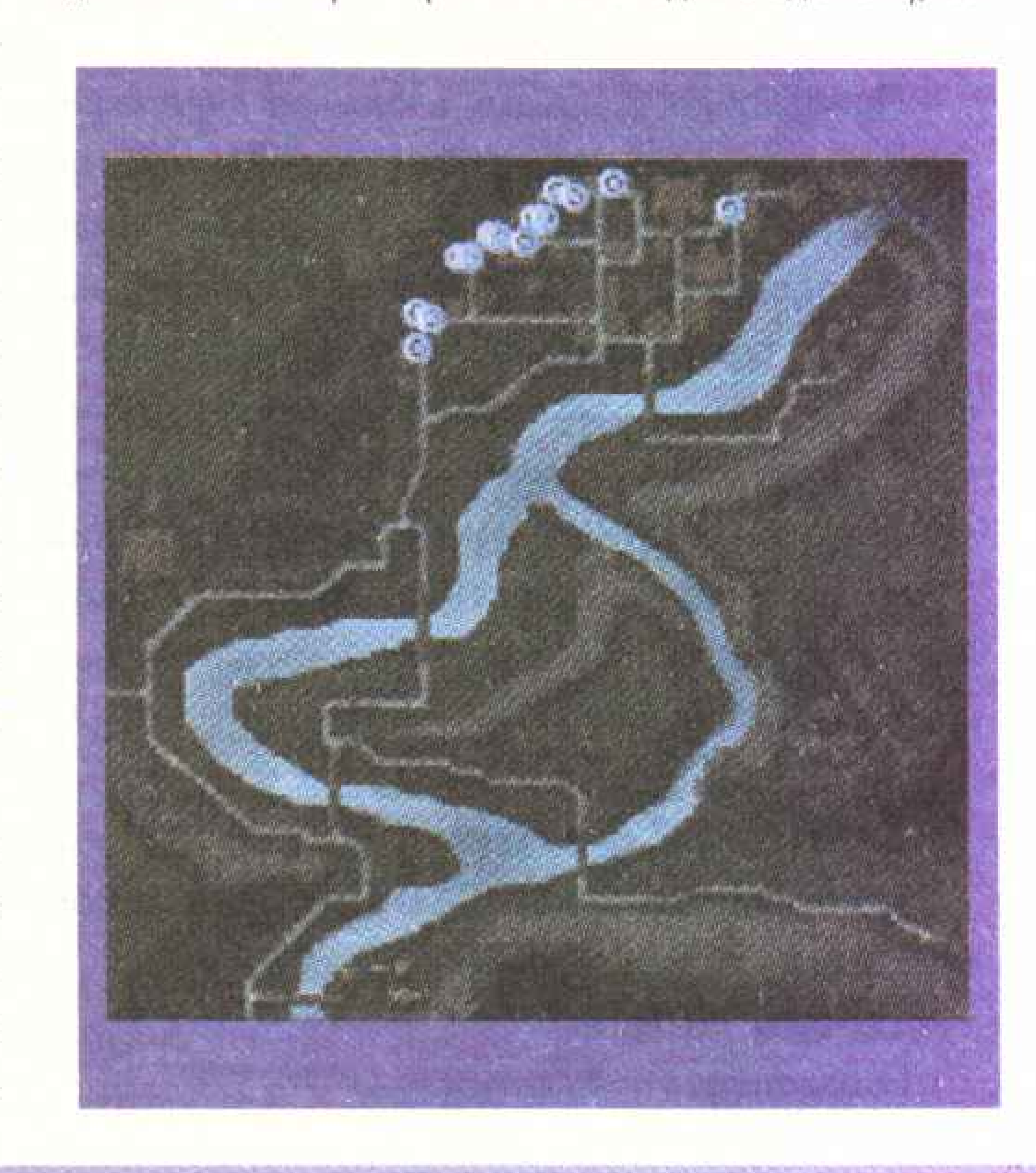
Пьедесталы: Day of the Gods

Квесты:

Bring eyewitness from the cataclysm in the Ironsand Desert (обязательный)

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 4000 золота

Иди в Ironsand Desert, находи дом тролля Overdune Snapfinger и проси его пойти с тобой в Avlar. Он откажется, сославшись на то, что не может оставить своего отца одного с прахом погибшего брата. Бери у него урну с прахом Vilebite и двигай в склеп (см. квесты Ironsand Desert). Возвращайся к Снапфингеру. Перед тем как присоединять его к партии (а это необходимо сделать), ос-



вободи один слот — скажи "Dismiss" самому ненужному в данный момент персонажу. Теперь забирай тролля с собой и беги обратно в Avlar

Kill all ogres

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 5000 золота

Сначала убиваешь всех огров на дорогах, затем, используя заклинание Fly, поднимаешься на гору в западной части и разбираешься с великанами там. Затем, ничтоже сумняшеся, чешешь в форт и продолжаешь экзекуцию (см. квесты Ravenshore).

Retrieve three cheeses

Все три куска сыра находятся в храмах (Temple of Eep) в Ravenshore, Ravage Roaming и Garrote Gorge. Обойди храмы, аккуратно осматриваясь на предмет секретных кнопок и секретов в стенах. Противники там слабые, главное — разыскать секреты. Perception очень поможет в этом.

Find Cauri Blackthorne (Dark Elf promotion)

Вознаграждение: 25000 опыта, 100 fame

Cauri в виде "каменной бабы" стоит в Murmurwoods. Всего там пять статуй пилигримов, повстречавшихся с basilisk'ами. Все в северо-восточном квадранте карты, в лесу вокруг Druid's Circle of Stones. Возьми у Dantillion'а в Murmurwoods пять свитков с Cure Stone (просто спроси его про Каури, и получишь свитки) и отправляйся на поиски статуй. Найти их между деревьями не так просто, поэтому мы дадим тебе точные координаты статуи Cauri: x=14684, y=14228. Присоединиться к партии сразу она не захочет, но после спасения ты всегда сможешь нанять ее в таверне — прокачана и экипирована она на славу и вовсе не помешает в команде.

Транспорт:

Ravenshore

Конюшни, понедельник и пятница

Shadowspire

Конюшни, вторник

Garrote Gorge

Конюшни, четверг и воскресенье

Население: Огры всех мастей (кроме магов) и различные осы. Мирные темные эльфы.

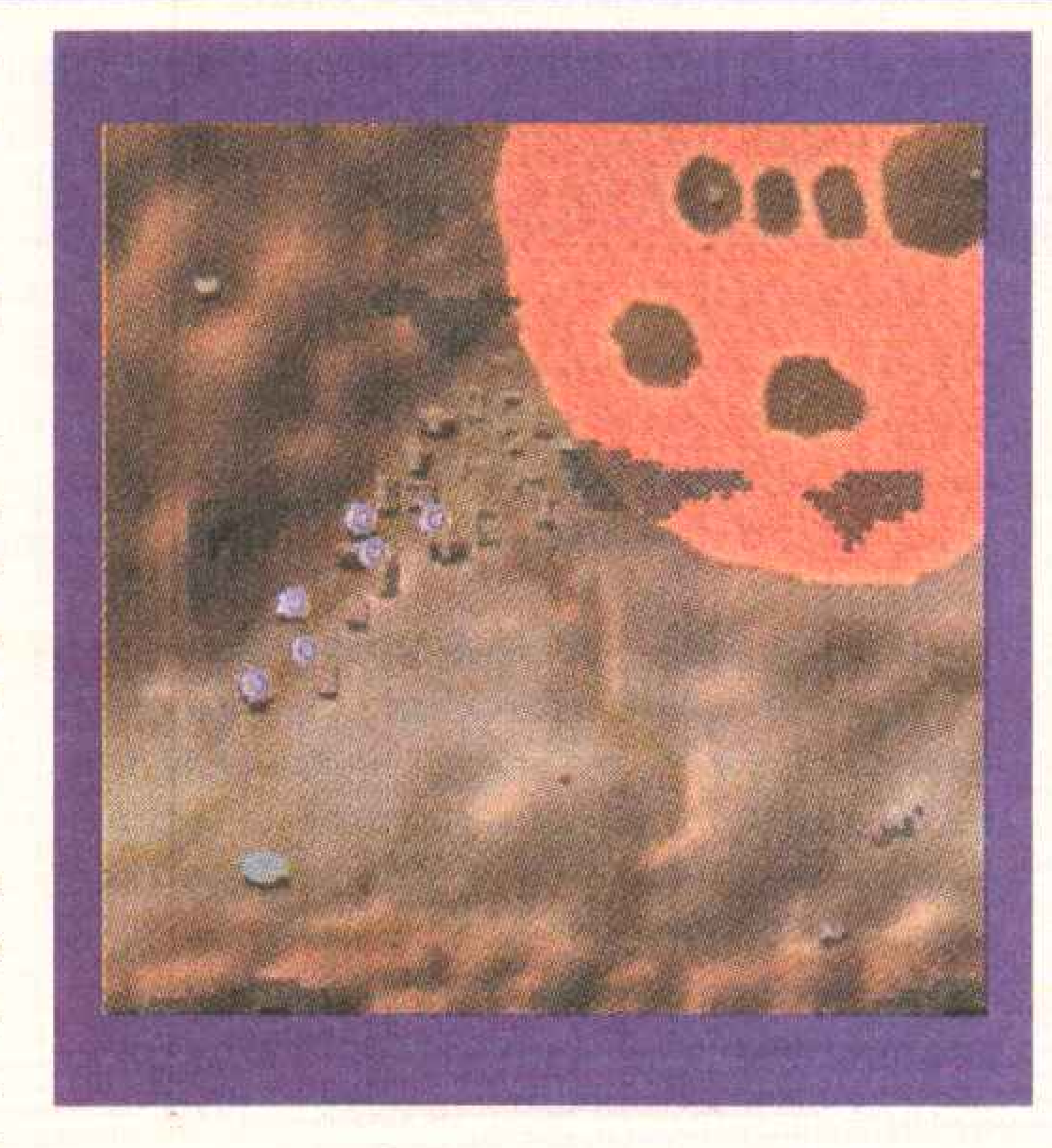
Примечание: В ущелье, в юго-восточном квадранте, находится Wasp nest. Хорошее место, чтобы подзаработать деньжат — осиные жала и мед продаются за немалые деньги. Каждая экспедиция с полной зачисткой улья принесет тебе примерно 25000 золота. Единственная проблема — нужно иметь заклинание Jump, чтобы перемещаться внутри улья, и боевые заклинания "массового поражения" (Mass Fear, Dragon's Fear, Prismatic Light, Inferno, Souldrinker и т. д.) — слишком уж много ос внутри.

Ironsand Desert

Локации: Troll tomb, Cyclops larder, Dragon cave, Chain of Fire, Портал в Plane of Fire

Сервисы: Таверна

Пьедесталы: Fire Resistance



Квесты:

Deliver fire resistance potions

Легко. Главное — иметь шесть Potion of Fire Resistance, потому что дают тебе только три. Остальные ты сможешь найти на карте (в Lava Tunnel, Troll's Tomb) или заранее купить в магазине, но проще всего — иметь с собой алхимика на уровне master: он тебе эти микстуры мигом смешает. Рецепт найдешь в этом guide, на врезке с алхимией. Иногда квест не принимают (ты отнес все шесть микстур, а тролль Pole не хочет тебя отблагодарить). Это баг — просто отдохни 8 часов или поброди немного по карте, позабавься с гогами. Затем вернись, все должно быть в порядке.

Bring ingredients for potion of pure endurance

Вознаграждение: 5000 опыта, 20 fame, potion of pure endurance

Ингредиенты, нужные для производства Potion of Pure Endurance смотри на врезке с алхимией. Просто принеси нужные реагенты Talion'у.

Place Vilebite's ashes in the troll tomb

Вознаграждение: 20000 опыта, 80 fame, 7500 золота

Там придется вынести гогов и добраться до самого низа, где и находится усыпальница троллей. Проще всего найти ее так: сначала дойди до комнаты с тремя дверьми, иди на север, сколько возможно, затем один раз на восток, потом на юг, потом на запад. Дальше двигайся снова на север, пока не доберешься до могил. Кликни на средней могиле и возвращайся наверх. Все, душа мертвого тролля успокоилась

Find ancient troll home (Troll promotion)

Древняя родина троллей находится в Murmurwoods, в северо-западном квадранте. Снаружи и внутри — толпа basilisk'ов и wisp'ов. Чтобы выполнить квест, достаточно просто войти в пещеру, зачищать ее не обязательно. Хинт: без заклинания Flight или мастера дракона лучше не суйся — придется тяжело.

Транспорт:

Alvar

Конюшни, понедельник

Shadowspire

Конюшни, среда и воскресенье

Ravenshore

Конюшни, четверг и воскресенье

Население: Гоги (gogs) и различные циклопы

Примечание: Внутри Chain of Fire, перебив саламандр, ты найдешь немало приятных сокровищ. Кстати, туннель приведет тебя к островам посреди Огненного Озера. Прыгая по ним, можно обойтись без левитации или заклинания полета при путешествии в Плоскость Огня.

Garrote Gorge

Локации: Dragon Cave, Naga vault, Grand Temple of Eep, Dragon Hunter Camp

Сервисы: Все магазины, храм, Качалка (до 45 уровня), Таверна. Сервисы перестают действовать если встать на сторону драконов

Пьедесталы: нет

Квесты:

Bring dragon egg/Bring dragon egg to Charles Quixote (Dragon alliance/Dragon Hunter alliance — на выбор)

Яйцо лидера драконов находится в крепости огра-торговца Zog'a, в северо-западной части Ravage Roaming. Его необходимо взять приступом. Вынеся всех великанов на поверхности, входи внутрь. Там процедура избиения огров повторяется. На одной из площадок найди кнопку, открывающую секретный проход в лабиринт под фортом (в южной стене). Снова расправляйся с ограми и в большом зале находи секретную стену. За ней в сундуке валяется нужное тебе яйцо дракона. Кстати, не забудь пробежаться по стене форта — там найдешь несколько неплохих сундуков. В этом месте тебе предстоит сделать выбор, на чьей стороне ты будешь выступать в конфликте. Если ты выбираешь драконов, то от лагеря Охотников останутся только руины, после атаки драконов, до сего момента боявшихся за судьбу бесценного яйца. Если тебе больше нравятся Dragonslayer'ы — ну что ж, полюбуешься на драконье сафари...



Rescue Blazen Stormlance

Рыцаря Blazen Stormlance ты найдешь в плену, на втором этаже в Mad Necromancer's Lab в Shadowspire. Он расскажет тебе, где найти копье Ebonest, и попросит посодействовать в своем излечении. Подробнее смотри в квестах Ravenshore и Shadowspire.

Bring Ebonest (Knight promotion)

После того как ты спас Blazen Stormlance и нашел Ebonest (см. выше), возвращайся сначала к Elen Stormlance, а затем иди к Charles Quixote за повышением.

Bring the Sword of Whistlebone the Slayer (Dragon promotion)

Для выполнения этого задания не обязательно убивать всех Охотников на драконов. Достаточно зачистить юго-западный квадрант и подобрать меч с трупа Whistlebone. Если ты можешь летать (и то сказать, зачем бы ты полез за promotion'ом дракона, не имея дракона?), проблем не будет: разнесешь всех с дистанции, главное — не подпускай близко псевдо-драконов Dragon Hunter's Pet. Они очень толстые (что-то около 1200 HP), но атакуют только вблизи. Теперь можешь возвращаться в пещеру и, отдав меч лидеру драконов, радостно переделывать своих драконов в Great Wyrm'ы.

Bring Dragonbane flower to Balion Tearwing

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 1500 золота

Bring Dragonbane flower to Calindril

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 1500 золота

Цветки Dragonbane ты запросто найдешь на берегу реки в северной части карты Garrote Gorge. Их требуется всего два, а растет аж целых три! Вывод — можно запросто отдать по одному цветку каждой из противоборствующих сторон. Опыт, деньги и слава лишними не будут...

Bring Drum of Victory

Барабан находится в сундуке в Naga vault (западная часть карты). Перебей Медуз и обходи хранилище. В самом конце, под защитой нескольких Naga Queen, найдешь кнопку. Нажимай и возвращайся в круглый зал. Теперь там поднялся пьедестал, на котором стоит сундук. Drum of Victory в нем. Кстати, как только ты отдашь барабан, твоя партия начнет бить по Naga'м примерно вдвое сильнее.

Kill all the dragons/Kill all the dragon hunters

Все, как и раньше в заданиях на зачистку: гаси всех подряд, сперва снаружи, потом внутри пещеры/лагеря (нужное подчеркнуть). Только учти, что выполнение одного из этих квестов автоматически исключает выполнение другого. Наверное, не самым глупым поступком будет выбрать сторону тех, с кем ты заключил альянс. Как ты считаешь?

Транспорт:

Ravenshore

Конюшни, понедельник и пятница

Shadowspire

Конюшни, вторник

Alvar

Конюшни, среда

Arena

Конюшни, воскресенье

Население: драконы, Dragonslayer'ы, Медузы всех мастей

Примечание: В одном из камней, в юго-западном квадранте, запрятано золото и амуниция.

Shadowspire

Локации: Necromancer guild, Vampire crypt, Mad necromancer's lab, Yaardrake cave

Сервисы: Все магазины, Guild of Darkness, Качалка (без ограничения уровня), Таверна

Пьедесталы: Mind Resistance

Квесты:

Bring Nightshade brazier (Necromancer alliance на выбор)

Бери в партию Дайсона Лейланда (он в левой башне в Necromancer's Guild), Двигай в Murmurwoods, входи в Temple of the Sun, и внимательно осматривай факелы на стенах. Под одним из них ты увидишь мерцание слабого красного цвета. Жми на него, и откроется проход в центре зала. Прыгай вниз и хватай артефакт некромантов. Все клирики набросятся на тебя — будь готов (опять невидимость будет весьма кстати). Возвращайся к Sandro — лидеру некромантов — и заключай альянс.



Один некромант может выжить в партии мертвых героев.

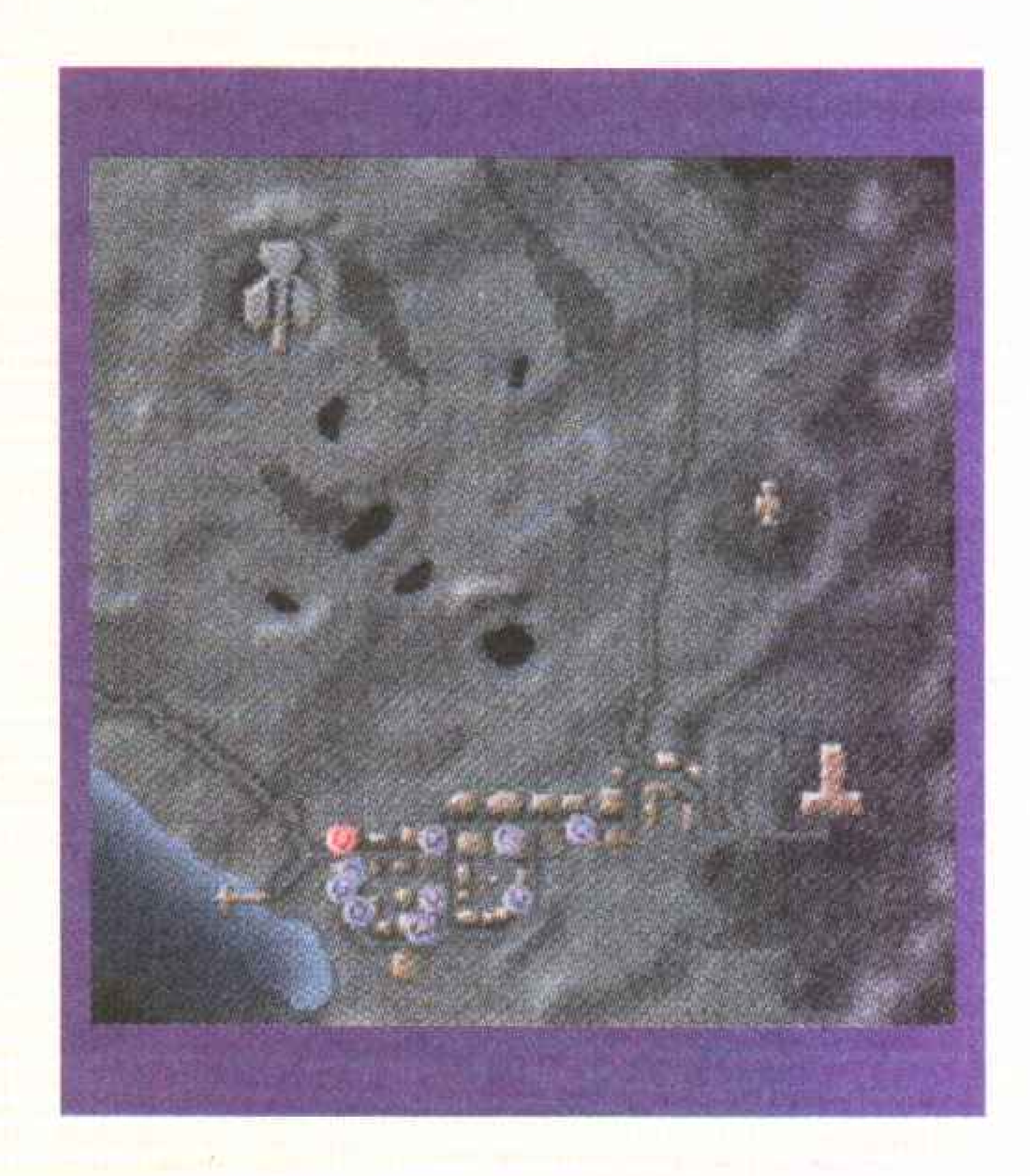
Find the lost book of Khel (Necromancer promotion)

Эта книга лежит в единственном сундуке на самом верхнем уровне Uplifted Library (юго-восток Daggerwound Island). Внутри библиотеки — толпа тритонов и камней. Просто выноси их всех, постепенно поднимаясь на лифтах все выше. Заодно можешь обыскать шкафы — найдешь несколько полезных свитков. На самом верху — сундук с вожделенной книгой и одним-двумя артефактами.

Для promotion'а некромантов необходимы еще и урны (Lich Jar), по одной на каждого "соискателя" звания Lich'а. Их ты отыщешь в Mad Necromancer's Lab в центральной части Shadowspire.

Bring Puzzle Box

Нужную коробку ты найдешь в Mad Necromancer's Lab, в большом зале, в самом низу. Она лежит в сундуках с Ebonest, Lich Jar и книгами с дорогими заклинаниями. Можно, конечно, идти напролом, вынося всех некромантов, bone, skeletal и undead dragon'ов (кстати, destroy undead против драконов и paralyze против некромантов очень помогают), но можно и умнее поступить: просто спрыгнуть в колодец в центральной комнате. Будь осторожен — в подземелье полно ловушек.



Bring remains and sarcophagus of Korbu (Vampire promotion)

Один из самых длинных квестов. С начала игры ты периодически находишь записки — обрывки журнала путешественника Ciatlen Vinitius. Они повествуют о поисках Korbu, самого сильного вампира, который отказался лишать другие существа жизни. По следам Korbu (оказавшегося, кстати, дамой) идет другой вампир. Если следовать его указаниям, ты найдешь сначала саркофаг Корбу. Он находится в Ravage Roaming, в склепе (Tomb of Korbu). Там предстоит драка с Джиннами и Медузами. В круглом зале одна из стен опускается, открывая проход. Подготовь место для саркофага — он занимает пять полных строк в inventory.

Вторая часть квеста — найти останки Корбу (Korbu's remains). Они лежат в сундуке в Cyclops Larder, на юго-западе Ironsand Desert. Внутри и снаружи лежбища циклопов бродят нехилые тусовки этих самых циклопов. Ничего не попишешь — нужно избавлять их от страданий. На нижнем уровне лежбища ты найдешь камеры с пленными крестьянами и четыре сундука (кстати, коридор, ведущий к сундукам, полон ловушек — левитируй). Освобождение крестьян ничего не даст (видимо, очередной недоделанный квест), зато в сундуках есть чем поживиться, ну и останки, понятно, забери.

Теперь возвращайся в Shadowspire, отдавай сундук и останки и получай promotion.

Find Bone of Doom

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 15000 золота

Bone of Doom ты найдешь при зачистке Dire Wolf Cave в Ravenshore.

Bring a vial of grave dirt

Иди в Vampire Crypt и будь готов к битве с толпой вампиров. (На заметку: в центральной комнате есть секретная ниша с сундуком.) Нажми на стол в левой комнате — откроется проход в подземелье. Vial обычно стоит в самом конце подземелья, на саркофаге. Если его там нет — внимательно осмотри трупы вампиров. Иногда один из нечистых таскает чашу с собой. Кстати, в одном из сундуков внизу ты найдешь немало книг с заклинаниями. Этот квест лучше выполнить до поисков саркофага Korbu.

Ask cleric about cure for Blasen Stormlance

Иди в Ravenshore, в самый северный дом (за рекой), разговаривай с Dervish Chevrion, получай волшебный рубин и возвращайся к Blasen Stormlance. Вот и все.

Транспорт:

Ravenshore

Конюшни, понедельник и среда

Корабль, вторник, четверг и воскресенье

Ironsand Desert

Конюшни, вторник и воскресенье

Garrote Gorge

Конюшни, воскресенье

Ravage Roaming

Корабль, понедельник и пятница

Население: все формы undead'ов — вампиры, некроманты, костяные драконы, скелеты

Murmurwoods

Локации: Ancient troll home, Портал в Plan of Air, Druid circle, Temple of the Sun

Сервисы: Таверна, Гильдия Света (Light Magic любого уровня)

Пьедесталы: Haste, Heroism, Immolation

Квесты:

Destroy skeleton transformer (Cleric alliance — на выбор)

Этот "Трансформатор" находится в Necromancers' Guild, за центральной дверью. Чтобы открыть ее, в твоей партии должен быть клирик Dyson Leyland — он сидит в левой башне. Проще всего перед дверью произнести заклинание невидимости, открыть дверь и просто прокрасться по коридору до skeleton transformator'а. Дальше твоей задачей будет заблокировать дверь. Для этого на стене есть три переключателя и огромное, выезжающее из ниши бревно. Вот и все — дальше можешь воспользоваться заклинанием Town Portal или, при желании, "замочить" всех вампиров, некромантов и скелетов.

Find Prophecies of the Sun (Cleric promotion)

Книга с предсказанием находится в Abandoned Temple на Daggerwound Island. В коридоре, ведущем к залу с Idol of the Snake, есть дверь направо. За дверью — анфилада комнат, заканчивающаяся овальным залом. Зачищай комнаты и зал от монстров (winged serpent, couatle, serpentmen) и на восточной стене находи секретную нишу. Предсказание в ней.



Investigate stone circle

Этот квест, похоже, был исключен в последний момент (или не доделан). Внутри Круга камней есть подземелье, заполненное камнями, карликами и гигантскими demolisher'ами. За секретными стенами ты найдешь три сундука с великолепным содержимым — куча золота, реликты, артефакты, дорогая амуниция. В одном из сундуков валяется Circlet of Power — корона Друидов. Пристроить ее никуда не удалось, но ради пожитков стоит потратить время на зачистку этого подземелья.

Транспорт: Никакой транспорт не ходит в Murmurwoods. Добираться сюда придется пешком или поставив Lloyd's Beacon

Население: Unicorn'ы, Wisp'ы (особенно неприятны Wil'O'Wisp), Базилиски

Примечание: Зачищать Murmurwoods лучше хорошо подготовленной и прокачанной партией — местные обитатели довольно кусачие, зато и добыча хороша. В сундуках, охраняемых единорогами, куча артефактов, книжек, дорогой амуниции. Там, где камни выложены звездой, ты найдешь свиток с Lloyd's Beacon'ом. Из единорогов выпадают хорошие кольца и амулеты. И еще одно — на врезке разгадка тайны обелисков. Из нее ты узнаешь, как найти Unicorn King'а: не побрезгуй, полезное дело.

Ravage Roaming

Локации: Crypt of Korbu, Zog fort, Church of Eep, Портал в Plane of Water, Balthazar Lair

Сервисы: Есть все, за исключением Гостиницы и гильдий Света и Тьмы

Квесты:

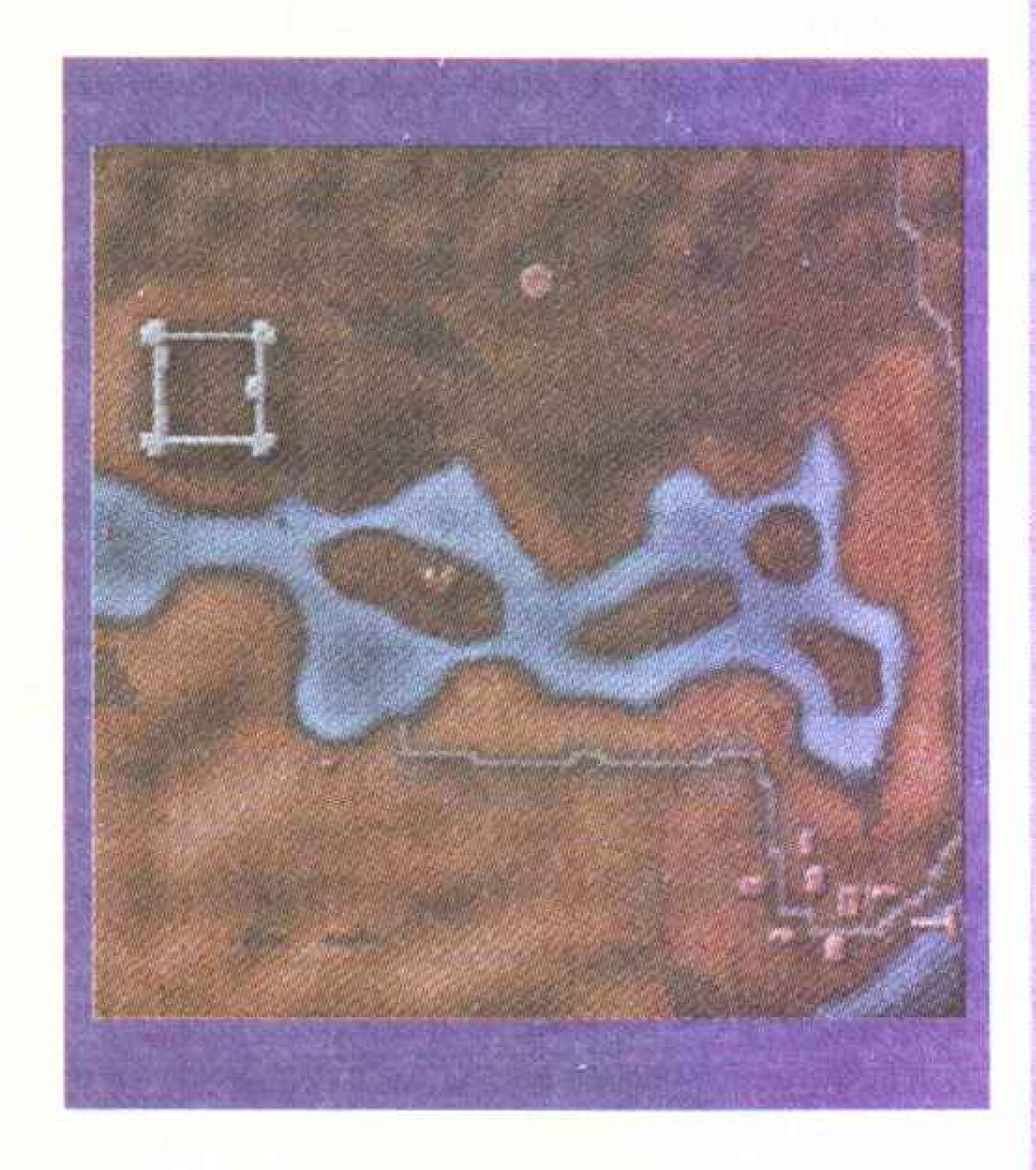
Drain Balthazar's Lair (Minotaur alliance — обязательный)

Подземелье заполнено разномастными тритонами, что с ними делать, надеюсь, догадываешься. В лабиринте на стенах увидишь переключатели с буквенно-цифровой маркировкой от **A** до **K** плюс один переключатель без надписи на самом нижнем уровне. Порядок переключения ты найдешь в свитке — **A B C E G D J C E F D I C Нижнее положение**. Если что-то не получилось, просто начинай сначала, с переключателя **A**. Избавившись от тритонов и воды, иди к предводителю минотавров и просто предлагай альянс.

Find Axe of Balthazar, and authenticate it (Minotaur promotion)

Этот топор можно найти в Alvar, в Dark Dwarf Mines. Он находится в одном из сундуков, охраняемых камнями. Для слабой команды — тяжелая добыча. Очень поможет левитация (из vampire ability) и protection from earth. В подземелье много ловушек, но и награда хороша (в частности Ring of Planes +40 resist к стихиям).

Для "подтверждения подлинности" Топора Балтазара необходимо поговорить с минотавром-караванщиком в доме лидера на Daggerwound Island. Он выпишет письмо, подтверждающее подлинность топора. С этим письмом и топором возвращайся в Balthazar Lair и получай повышение.



Транспорт:

Ravenshore

Корабль, вторник, четверг и воскресенье

Shadowspire

Корабль, среда

Население: Горгоны, Wivern'ы, Огры

Примечание: Когда будешь брать приступом Форт, не поленись обыскать коробки во дворе. В одной из них лежит случайный артефакт.

Regna

Локации: The cave of Old Loeb, Abandoned pirate keep, Pirate stronghold, Submarine cave, Сторожевые башни

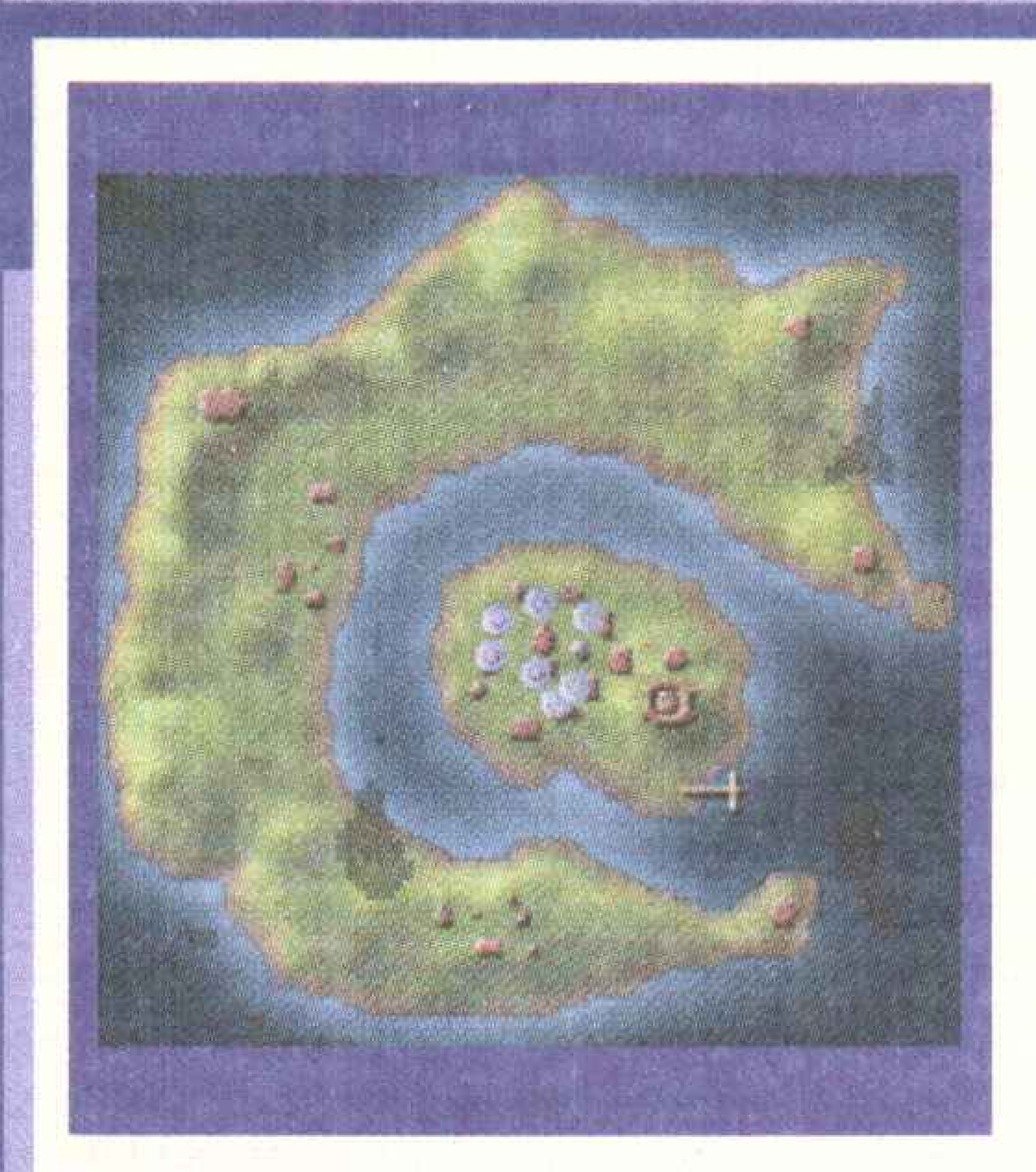
Сервисы: Все магазины, Храм, Таверна

Пьедесталы: Air Resistance, Stone Skin

Квесты:

Find Dread pirate Stanley's treasure

Этот клад находится в Ravage Roaming, в юго-западном квадранте. Его охраняет огромная толпа



всевозможных горгон (Iron, Brass, Bronse). В шести сундуках валяется куча золота, много драгоценных камней и cutlass "Judicious Mesure" против огров. Заметь, кстати, что содержимое сундуков восстанавливается вместе с respawn'ом монстров на карте.

Транспорт:

Daggerwound Island

Подводная лодка, каждый день

Ravenshore

Корабль, каждый день

Daggerwound Island

Корабль, вторник и четверг

Население: Пираты, Регнанские Маги всех мастей, Арбалетчики

Примечание: В сторожевых башнях, наверху, стоят сундуки (по паре в каждой). Если к этому моменту ты еще не нахватал артефактов, то есть немалый шанс, что найдешь несколько хороших вещей в этих сундуках.

Elemental Planes

На элементальных равнинах обитают... элементали соответствующих стихий (неожиданно, правда?) и всякая сопутствующая им пакость. Но для тебя важнее, что там живут учителя стихийных магий уровня GrandMaster. Кроме того, на каждой из плоскостей лежит по одному кристаллу — "Сердцу Стихии". Найти их не составляет никакого труда, главное — чтобы твоя команда была боеспособна. Все просто: убиваешь все, что шевелится, находишь кристалл, обучаешь своих Lich'ей магии и возвращаешься.

Escaton's Crystall и NetherWorld

Локации: Escaton's Palace, Тюрьмы Лордов Стихий

Сервисы: нет (а чего ты ждал?!)

Пьедесталы: нет

Квесты:

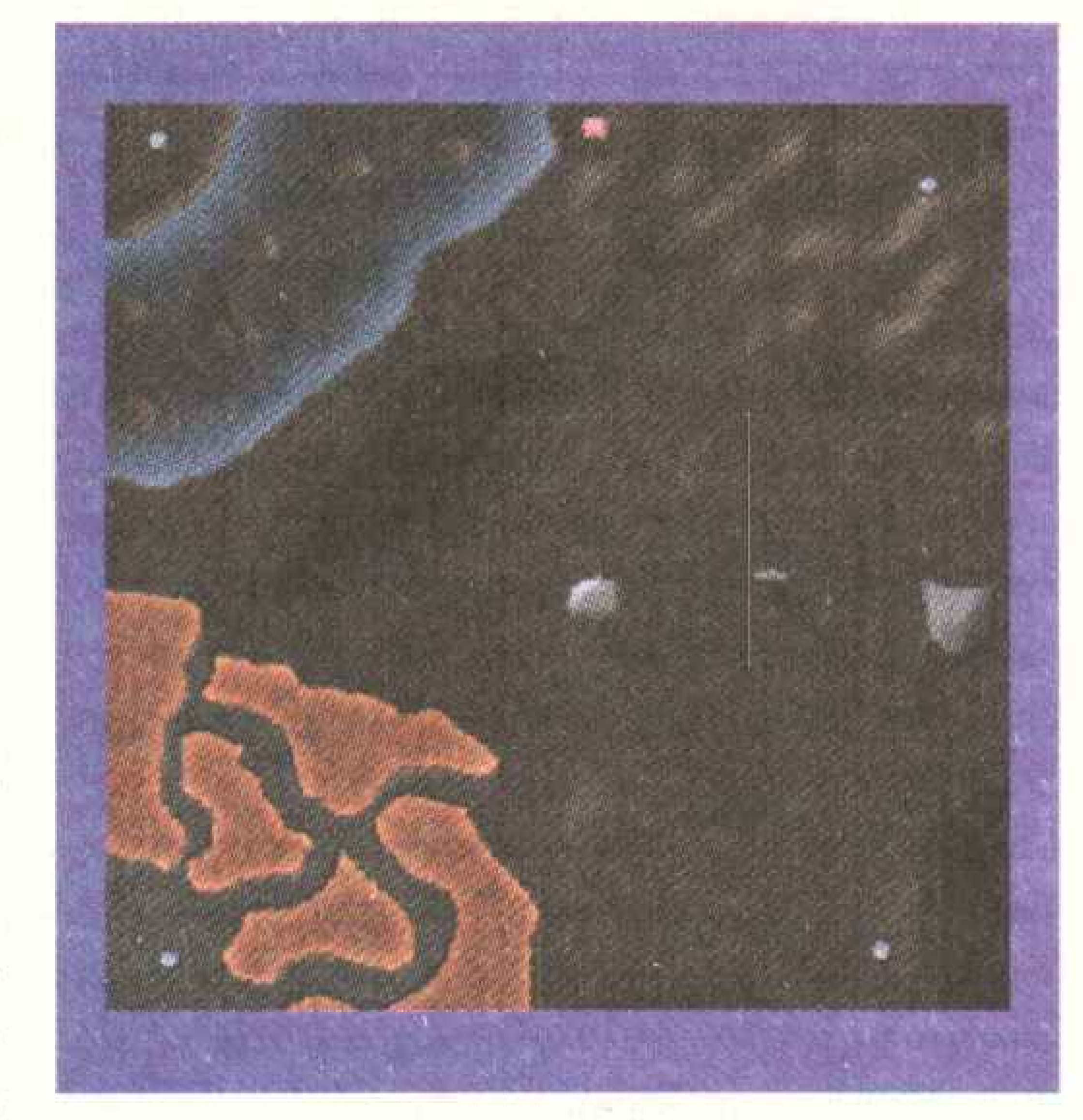
Обе эти локации — как бы один большой и непрерывный квест, так что не отвлекайся, разве что для того, чтобы "загасить" десяток-другой супостатов. Собрав все четыре кристалла в планах элементов, неси их магу Xanthor'у в Ravenshore, и получишь Conflux Key — ключ для Escaton's Crystal. Перебей кристаллических монстров внутри, собери артефакты с трупов и найди комнату на севере: в ее центре стоит не работающий пока портал, а у одной из стен расположен механизм с шестью разноцветными кристаллами и кнопкой. Нажми на кнопку и посмотри, в каком порядке они загораются. Теперь нажимай на каждый из трех верхних кристаллов (левый click) в запомненном порядке, и сзади тебя заработает портал. Вот нужный порядок: ***левый-правый-средний-левый-средний-правый-левый-правый-левый***.

Save Lord of Fire

Save Lord of Water

Save Lord of Earth

Save Lord of Air



В центре Plane between Planes находится замок в виде гигантского шлема — Escaton's Palace. Заходи внутрь и зачищай помещение, нажимая попутно на все переключатели. Это откроет все запертые двери, после чего сможешь добраться до зала с главным злодеем. Спроси у него о спасении мира и согласись отгадать три загадки (Reedles). Ответы на загадки: ***Prison***, ***Inside*** и ***Egg*** соответственно. Получай ключи от темниц с лордами элементалей. Выходи из подземелья и исследуй область. В юго-восточном углу найди тюрьму лорда Земли. Прыгай по висящим в воздухе платформам и отбивайся от врагов. Освободив лорда, выбирайся наружу и перемещайся в юго-западный угол. В этом месте используй левитацию, чтобы избежать воздействия лавы, и найди камеру лорда Воды. В северо-восточном углу увидишь портал в тюрьму лорда Воздуха, а в северо-западном — Огня. Все тюрьмы достаточно просты, хоть и густо населены врагами...

Население: Crystall Gurdian'ы и Walker'ы, Сапфировые, Рубиновые и Кристаллические драконы; Рыцари, Чемпионы и Лорды "Обратного" Мира, Всевозможные каракатицы (Terror, Fear, Nightmare)

Примечание:

Освобождение последнего лорда заканчивает обязательную часть игры. Возвращайся в Ravenshore и смотри финальный мультик. Но если есть желание, ты можешь продолжать игру, бродить по миру хоть до скончания веков. Все невыполненные квесты так и останутся невыполненными, пока ты самолично не позаботишься об этом.

Отдельно и о другом

Торговля

Как ты понимаешь, в Jadame торговля процветает. В каждом городе есть по одному или по два дома, где ты можешь всегда продать или купить товары. Если у тебя нехватка денег (а прокачка, умения и приличная экипировка стоят недешево), то ты запросто можешь поучаствовать в экономике Jadame. Особенно полезно это на начальных этапах. Заметь, что опыта или наград за торговлю ты не получишь, зато золота заработаешь очень много. Координаты торговцев и интересующие их товары ты найдешь в таблице.

Алхимия

Советы по зельям

Если в MM6 составление различных чудодейственных напитков было поистине массовой забавой, то в MM7 и MM8 положение изменилось. Герой с улицы, то есть вообще не знающий алхимию,

Рецепты

Простые зелья (доступно всем)

Cure Wounds (1) = Красный реагент + Пустая бутылка

Эффект: лечит 10 (+ сила) жизней

Magic Potion (2) = Синий реагент + Пустая бутылка

Эффект: восстанавливает 10 (+ сила) спелл-поинтов

Cure Weakness (3) = Желтый реагент + Пустая бутылка

Эффект: снимает состояние Weak

Catalyst (4) = Серый реагент + Пустая бутылка

Эффект: смешивается с другими зельями. Полученное зелье приобретает его силу

Комплексные зелья (требуется хотя бы одно очко в Алхимии)

Cure Poison (5) = Cure Wounds + Magic Potion (1+2)

Эффект: снимает состояние Poisoned

Cure Disease (6) = Cure Wounds + Cure Weakness (1+3)

Эффект: снимает состояние Diseased

Awaken (7) = Magic Potion + Cure Weakness (2+3)

Эффект: снимает состояние Sleep ➔



Рецепты

Слоеные зелья (требуется знание Алхимии минимум на Expert)

Heroism (8) = Cure Wounds + Cure Poison (1+5)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Haste (9) = Cure Wounds + Cure Disease (1+6)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Bless (10) = Cure Wounds + Awaken (1+7)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Shield (11) = Magic Potion + Cure Poison (2+5)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Preservation (12) = Magic Potion + Cure Disease (2+6)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Recharge Item (13) = Magic Potion + Awaken (2+7)
Эффект: вещь перезаряжается, теряя 70% максимального заряда минус очки силы напитка

Water Breathing (14) = Cure Weakness + Cure Poison (3+5)
Эффект: позволяет героям ходить по воде безо всякого вреда

Stoneskin (15) = Cure Weakness + Cure Disease (3+6)
Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Harden Item (16) = Cure Weakness + Awaken (3+7)
Эффект: увеличивает стойкость предмета к повреждениям

Remove Fear (17) = Cure Poison + Cure Disease (5+6)
Эффект: снимает состояние Afraid

Remove Curse (18) = Cure Poison + Awaken (5+7)
Эффект: снимает состояние Cursed

Cure Insanity (19) = Cure Disease + Awaken (6+7)
Эффект: снимает состояние Insane

может приготовить только три первых простейших зелья. Чтобы приготовить более-менее сложные зелья, необходимо всерьез изучить новый навык Alchemy. Чем сложнее напиток, тем серьезней надо заняться алхимией.

При этом черные напитки становятся роскошью, доступной лишь богатым посетителям магазинов, прокачанным убийцам драконов и прочей крутой живности или некромантам, то есть единственному классу со способностью дойти в алхимии до уровня Grandmaster.

Более того, навык влияет на силу напитка, то есть на срок его действия или на величину эффекта от напитка. Зелье лечения с большей силой вылечит больше жизней у героя, чем зелье с меньшей силой. То же самое можно сказать и по сроку действия эффекта от напитка. Чем сильнее, тем дольше.

Также имеются особые, серые зелья. Они известны как катализаторы и применяются исключительно с целью увеличения силы того или иного напитка. Ты берешь катализатор и щелкаешь им на любое зелье. Вуаля! Сила зелья становится такой же, какой была сила катализатора. Аккуратней, тут есть подвох: если катализатор с силой в 1 применить на напитке с силой 20, то напиток приобретет... силу 1!

Кстати, необходимые пустые (и уже заполненные) пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, которые также разбросаны по территории большинства регионов. Например, в лесу **Murmurwoods** обнаружится прорва всяких корений и цветков. Через некоторое время после того, как ты их соберешь, они чудесным образом восстановятся.

Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий. Травы — это реагенты, то есть предметы, которые при использовании на пустую бутылку создадут простейшее зелье: синее, желтое или красное. А уж из этих трех напитков можно создавать любые варева, даже черные зелья! Кстати, синий напиток восстанавливает ману, красный — жизнь, а желтый лечит от усталости.

Есть реагенты различной силы: от простых корешков до рога единорога или сердца светящего шара Will'o'Wisp. Чем мощнее был использован реагент в приготовлении напитков, тем больше его сила. Затем к силе напитка прибавляются дополнительные очки в навыке персонажа в алхимии.

Магия

Каждое заклинание имеет свою сложность произнесения и запоминания. Так, колдун, обучившийся в магическом магазине основам магии, но не получивший в ней хотя бы уровень эксперта, будет ограничен лишь четырьмя самыми слабыми заклинаниями данной сферы. Это *Уровень Normal*. Эксперты в магии смогут выучить еще три заклинания уровня Expert, мастера — получат доступ к дополнительным трем супермощным заклинаниям уровня Master. Ну, а грандмастера, если добьются этого статуса, получат в подарок наиболее самое-самое мощное заклинание из этой магии.

Кроме того, статус в волшебстве влияет и на силу самого заклинания, будь оно очень простое или сверхмощное. Скорее всего, станет увеличиваться убойная сила магии и уменьшаться скорость перезарядки. Перезарядка — это время, которое проходит между магическими атаками твоего персонажа. То есть дешевенькая и слабенькая магия может вылетать с огромной скоростью, а вот после применения магии уровня Master и Grandmaster колдуну будет необходимо некоторое время отдохнуть, прийти в себя. Чем больше время перезарядки, тем меньше заклинаний ты успеешь применить в бою.

Выражение "за очко в магии" (per point of skill) означает, что за каждое повышение на единицу навыка в сфере магии, к которой относится заклинание, к уже существующему урону будет прибавляться дополнительный в размере, скажем, от 1 до 8. Если ты кидаешь во врага Lightning Bolt, то игра берет все твои очки (предположим — 10 очков) в Air Magic (сфера, к которой относится заклинание) и умножает их на 1-8, так что ты нанесешь урон в пределах от 10 до 80. То же самое и со временем, только оно более фиксировано, то есть нет разброса "от" и "до".

В описании волшебства вначале указывается его название, затем мана, затрачиваемая за применение одного описываемого заклинания, а далее — эффективность заклятья в зависимости от статуса (Normal, Expert, Master, Grandmaster) твоего персонажа в этой сфере. Более мощные заклинания с высоким статусом не могут быть применены персонажами с более низким статусом в волшебной сфере, а значит, описывается только эффект от заклинания на нужном статусе и на более высоких.

Заклинания всей стихийной магии продаются в колдовской гильдии в **Alvar**, а всей клерикальной — в **Ravenshore**. Темные и Светлые заклятья обнаружатся в гильдиях в **Shadowspire** и **Murmurwoods**.

Магия Воздуха

Уровень Normal

Wizard Eye *(мана: 1)*

Normal: На автокарте отображается перемещение всех существ. Длительность действия заклинаний — 1 час за очко в магии.

Expert: Также показываются предметы.

Master: Показываются интересные объекты.

Grandmaster: Не требует маны.

Типичный "радар", который обязательно должен работать в любое время и в любом месте. Так



Baltazar Lair — восстановленный город минотавров. Такие крутые здесь живут — а с тритонами не справились!



Рецепты

Белые зелья (требуется знание Алхимии минимум на Master)

Might Boost (20) = Cure Poison + Heroism (5+8)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику силы на 3/очко силы напитка

Intellect Boost (21) = Awaken + Harden Item (7+16)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику интеллекта на 3/очко силы напитка

Personality Boost (22) = Awaken + Recharge Item (7+13)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику обаяния на 3/очко силы напитка

Endurance Boost (23) = Cure Poison + Shield (5+11)

Эффект:сна 30 (за силу) минут увеличивает характеристику выносливости на 3/очко силы напитка

Speed Boost (24) = Cure Disease + Haste (6+9)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику скорости на 3/очко силы напитка

Accuracy Boost (25) = Cure Disease + Stoneskin (6+15)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику меткости на 3/очко силы напитка

Luck Boost (26) = Heroism + Shield (8+11)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику удачи на 3/очко силы напитка

Fire Resistance (27) = Haste + Harden Item (9+16)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Огня на 3 за очко в навыке

Air Resistance (28) = Haste + Shield (9+11)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Воздуха на 3 за очко в навыке

Water Resistance (29) = Shield + Harden Item (11+16)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Воды на 3 за очко в навыке

Earth Resistance (30) = Heroism + Stoneskin (8+15)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Земли на 3 за очко в навыке

Mind Resistance (31) = Heroism + Recharge Item (8+13)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Ума на 3 за очко в навыке

Body Resistance (32) = Recharge Item + Stoneskin (13+15)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Тела на 3 за очко в навыке

Flaming Potion (33) = Awaken + Haste (7+9), Cure Poison + Stoneskin (5+15)

Эффект: добавляет свойство "of the Flame" к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Freezing Potion (34) = Awaken + Heroism (7+8) Cure Disease + Shield (6+11)

Эффект: добавляет свойство "of the Frost" к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Noxious Potion (35) = Cure Poison + Harden Item (5+16), Cure Disease + Recharge Item (6+13)

Эффект: добавляет свойство "of the Poison" к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Shocking Potion (36) = Cure Poison + Haste (5+9), Cure Disease + Heroism (6+8)

Эффект: добавляет свойство "of the Sparks" к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Swift Potion (37) = Cure Poison + Recharge Item (5+13), Awaken + Shield (7+11)

Эффект: добавляет свойство "of the Swiftness" к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Cure Paralysis (38) = Awaken + Stoneskin (7+15), Cure Disease + Harden Item (6+16)

Эффект: снимает состояние Paralyzed

Divine Cure (39) = Haste + Stoneskin (9+15)

Эффект: лечит 5 раз на силу жизней

Divine Power (40) = Recharge Item + Harden Item (13+16)

Эффект: восстанавливает 5 раз на силу спелл-поинтов

Divine Restoration (41) = Haste + Recharge Item (9+13), Heroism + Harden Item (8+16), Shield + Stoneskin (11+15)

Эффект: снимает все ненормальные состояния, исключая Dead, Stoned и Eradicated

ты будешь видеть количество монстров за спиной и по бокам, а также все сокровища. Последнее помогает при поиске секретных проходов и фальшивых стен.

Feather Fall *(мана: 2)*

Normal: Замедляет падение героев, так что они не получают урон от неудачных приземлений. Длится 5 минут за очко в магии.

Expert: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье требует меньше времени для применения.

Не очень полезное из-за редкости применения.

Air Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Воздуха на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Sparks *(мана: 4)*

Normal: Выстрел тремя маленькими искрами, которые будут отскакивать от стен и пола, пока не исчезнут или не попадут в цель. Каждая искра наносит урон в 2 единицы + 1 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка заклинания. 5 искр.

Master: Еще более быстрая перезарядка. 7 искр.

Grandmaster: Наибыстрейшая перезарядка. 9 искр.

Постарайтесь выстрелить в упор, чтобы все искры врезались в одну цель.

Уровень Expert

Jump *(мана: 5)*

Expert: Прыжок, отряд подбрасывается в воздух, а затем возвращается обратно на землю. От приземления нет урона.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Перезарядка заклинания еще быстрее.

На свежем воздухе однозначно хуже, чем Fly. Иногда можно запрыгнуть на гору, если все время удерживать "вперед". В помещениях не применяется за исключением улья пчел в Alvar.

Shield *(мана: 8)*

Expert: Замедляет летящие в группу камни и стрелы, так что группа получает только половину урона от их попадания. Длительность — 1 час + 5 мин за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час + 15мин за очко в магии.

GrandMaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Полезно против всех типов лучников.

Lightning Bolt *(мана: 10)*

Expert: Посылает во врага одну молнию. Урон равен 8 + 1-8 за очко в магии.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Еще более быстрая перезарядка.

Практически никогда не мажет в режиме реального времени, что дает огромнейший плюс.

Уровень Master

Invisibility *(мана: 15)*

Master: Отряд становится невидимым для всех существ. Длительность — 10 минут за очко в магии. Если герои начинают разговор, драку или применяют любую магию, то действие заклинания прекращается досрочно. Невидимость можно применять, когда по-близости нет враждебных существ.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Многие опасные места можно пройти только невидимкой. Хороша и для разведки, и в случае, когда лень тратить массу времени на битву с тучей слабых тварей. На свежем воздухе эффективно с Fly.

Implosion *(мана: 20)*

Master: маг уничтожает воздух около цели и создает мощный взрыв. Урон — 10 + 1-10 за очко в магии.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Приятно, что очень немногие монстры сопротивляются этому заклятью. С другой стороны, молния частенько более удобна и эффективна.

Fly *(мана: 25)*

Master: Отряд может летать. Длительность — 1 час за очко в магии. За каждые 5 минут в полете у мага отбирается дополнительная единица маны. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: В полете мана не тратится.

Прохождение игры, как и в MM7, делится на две части: еще без знания Fly и уже с ним. Громадная скорость передвижения и избиение наземных, не стреляющих тварей.


Аквааландер. Собственной персоной и пока что в тюрьме.

Master: Перезарядка еще быстрее. 5 облачков.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. 7 облачков.

Небольшой урон компенсируется отсутствием у большинства врагов сопротивления к этому заклинанию.

Water Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Огня на единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Ice Bolt *(мана: 4)*

Normal: Посылает во врага кусок льда. Урон равен 1-4 за очко в магии.

Expert: Перезарядка быстрее.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Почти бесполезен, так как Acid Burst намного лучше.

Уровень Expert

Water Walk *(мана: 5)*

Expert: Позволяет отряду ходить по воде, "аки посуху". Длительность — 10 минут за очко в магии. Каждые 20 минут хождения по воде маг теряет одну единицу маны.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: При хождении по воде мана не тратится.

В будущем заменяется на Fly или соответствующую способность дракона, но пока их нет...

Recharge Item *(мана: 8)*

Expert: Восстанавливает заряды в любой магической вещи с ограниченным количеством зарядов. Каждое такое восстановление уменьшает максимальное количество зарядов в вещи на 50% — 1% за очко в магии.

Master: Потеря зарядов равна 30% — 1% за очко в магии.

Grandmaster: Потеря зарядов равна 20% — 1% за очко в магии.

Жезлы с зарядами редко используются, так как их не очень много, поэтому о заклинании вспоминать часто не придется.

Acid Burst *(мана: 10)*

Expert: Выстреливает во врага кислотой, урон равен 9 + 1-9 за очко в магии.

Master: Перезарядка быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Если у колдуна прокачана сфера Воды, то это его выбор при встрече с большинством монстров.

Уровень Master

Enchant Item *(мана: 15)*

Master: Наделяет неквестовую вещь магическими свойствами. Шанс добиться успеха — 10% за очко в магии. Сила магии, появившейся на предмете, — средняя.

Grandmaster: Более мощные магические свойства.

Действует только на немагические (и более-менее дорогие!) вещи, то есть на те, которые не содержат в себе ни одного заклинания. Полезно сохраняться и загружаться, выбирая наиболее сильное заклятие.

Town Portal *(мана: 20)*

Master: Телепортирует отряд к центральному фонтану любого города, который они успели посетить. Шанс добиться успеха — 10% за очко в магии. Не работает, если рядом находятся враждебные существа.

Grandmaster: Работает даже тогда, когда рядом есть монстры.

Дается довольно быстро, но не способен перенести героя в часть игровых областей вроде Murmurwoods или Ironsand Desert.

Ice Blast *(мана: 25)*

Master: В сторону, куда смотрит маг, летит шар из мелких льдинок. Когда он попадает во что-нибудь, то разлетается на 7 льдинок, летящих во все стороны, но не попадающих в отряд. Льдинки отскакивают от препятствий, пока не врежутся в монстра или не растают. Наносимый каждой льдинкой урон равен 12 + 1-3 за очко в магии.

Grandmaster: Перезарядка быстрее. Шар разлетается на 9 льдинок.

Кидай в толпу огненных элементалей или в любых других врагов, скопившихся в маленьком помещении.

Уровень Grandmaster

Lloyd's Beacon *(мана: 30)*

Grandmaster: Позволяет пометить место, куда ты в будущем планируешь телепортироваться или телепортироваться к уже существующей отметке. Одновременно могут находиться до 5 таких меток. Они существуют 1 неделю за очко в магии.

Единственный и неповторимый "маяк Ллойда" позволяет создать метку в подземелье, подраться с монстрами, затем телепортироваться к храму, чтобы подлечить группу.... и тут же вернуться в подземелье. Очень экономит как реальное, так и игровое время. Не надо тратить столько дней на переходы между областями!

Магия Земли

Уровень Normal

Stun *(мана: 1)*

Normal: Шлепает врага, не нанося ему урона, но заставляя отскочить назад и некоторое время приходить в себя.

Expert: Эффект сильнее.

Master: Более сильный эффект.

Grandmaster: Наиболее сильный эффект.

Очень хорош в маленьких комнатах и узких коридорах, позволяет избежать окружения толпой монстров.

Slow *(мана: 2)*

Normal: В два раза уменьшает скорость движения указанного противника и заставляет его атаковать в два раза медленней. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

Expert: Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Существо двигается в 4 раза медленнее.

Grandmaster: Существо двигается в 8 раз медленнее.

Используется, чтобы быстро убежать или обстреливать врага с дальних и средних дистанций.

Earth Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Земли на единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Deadly Swarm *(мана: 4)*

Normal: Маг вызывает рой насекомых, которые жалят цель, нанося урон в 5 + 1-3 за очко в магии.

Expert: Более быстрая перезарядка.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Начальное заклинание, которое затем меняется на Blades.

Уровень Expert

Stone Skin *(мана: 5)*

Expert: Увеличивает класс защиты выбранного героя на 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Типичное защитное заклинание, не очень сильное. Но за такие затраты маны лучше не посоветуешь.

Blades *(мана: 8)*

Expert: Выстрел вращающимся изогнутым клинком, который наносит урон в 1-9 за очко в магии.

Master: Перезарядка быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Ни то ни се. Заклинание хорошее, но есть и получше.

Stone to Flesh *(мана: 10)*

Expert: Превращенный в камень герой возвращается в нормальное состояние. Заклятье сработает, если в состоянии окаменения герой пробыл меньше 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает, если пробыл меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда

Окаменение героя происходит редко, и чтобы предотвратить его, достаточно заклятья Protection from Magic.

Уровень Master

Rock Blast *(мана: 15)*

Master: Колдун кидает зачарованный камень, который катится, отскакивая и подпрыгивая. Если остановится или попадет в существо, то взорвется, нанося урон в 1-8 за очко в магии. Если рядом находится отряд, то урон будет нанесен и ему.

Grandmaster: Перезарядка быстрее.

Подлое заклинание — можно подбросить находящемуся за углом врагу.

Telekinesis *(мана: 20)*

Master: Позволяет силой мысли передвигать или активизировать вещи на расстоянии с силой, равной 2 за очко в магии. Можно открывать двери, брать вещи, переключать рычаги, открывать сундуки...

Grandmaster: Воздействие на вещи с силой 3 за очко в магии.

Решает все проблемы с ловушками, даже может убить монстра, если ты откроешь заминированный сундук, случайно оказавшийся рядом с ним.

Death Blossom *(мана: 25)*

Master: Маг швыряет магический булыжник, который при приземлении взрывается, нанося урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка. Урон равен 20 + 2 за очко в магии.

Meteor Shower — лучше. И этим все сказано.

Уровень Grandmaster

Mass Distortion *(мана: 30)*

Grandmaster: Колдовство, которое увеличивает массу выбранного в качестве жертвы существа, нанося огромный урон его здоровью. Урон равен 25% от здоровья существа + 2% за очко в магии.

Только против самых сильных и опасных для вас врагов. Лучше всего пользоваться им вручную, не на автомате (не на клавише "S").

Магия Тела

Уровень Normal

Cure Weakness *(мана: 1)*

Normal: Возвращает бодрость уставшему герою, если заклинание применено не позднее трех минут за очко в магии с момента наступления усталости.

Expert: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда.

Полезно применять после заклинания Haste.

Heal *(мана: 2)*

Normal: Исцеляет выбранного персонажа, восстанавливая 5 + 2 за очко в магии жизней.

Expert: Восстанавливает 5 + 3 за очко в магии жизней.

Master: Восстанавливает 5 + 4 за очко в магии жизней.

Grandmaster: Восстанавливает 5 + 5 за очко в магии жизней.

Часто используется, тратит мало маны, но зато отнимает немного реального времени. Пока всех вылечишь...

Body Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Тела на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Harm: Spell Point *(мана 4)*

Normal: Заклинание наносит врагу телесные раны. Урон — 8 + 1-2 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Пока клирик не станет мастером в сфере Тела, он будет пользоваться почти всегда только этой атакующей магией. На нежить не действует.

Уровень Expert

Regeneration *(мана: 5)*

Expert: Во время действия этого заклятья выбранный персонаж восстанавливает жизни со скоростью 1 жизнь в минуту. Длительность — 1 час за очко в магии.

Master: Восстановление 3 жизни в минуту.

Grandmaster: Восстановление 10 жизней в минуту.

Затяжные бои в длинных коридорах и на свежем воздухе.

Cure Poison *(мана: 8)*

Expert: Нейтрализация яда. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.



Тайна Обелисков

Уже стало привычным, что в игре есть "главное" сокровище, добраться до которого можно, только разгадав тайну обелисков. На сей раз обелисков всего девять — по одному на карту. Надпись на них гласит "The Unicorn King holds old Thorn key among his subjests appears while the sun shinins on mid summer day" (Король единорогов прячет Старый ключ Торна среди объектов, появляющихся, пока светит солнце в день середины лета). Туманно? Сейчас расшифруем. Ключ Торна открывает Vault of Time, находящийся в Ravenshore (об этом ты можешь узнать из разговоров или из книги, найденной в Библиотеке Торговой Гильдии). Unicorn King живет, понятное дело в Murmurwoods. Середина лета — день летнего солнцестояния 24 июля (на Xeen свой календарь). Теперь ясно?

Короче, будь 24-го июля с 11 до 12 часов дня возле колодца в Murmurwoods, отмеченного символом могилы. На тебя нападет тот самый однорогий король. Забьешь его — снимешь с трупа ключ. Этим ключом откроешь Vault of Time и достанешь три артефакта, немного Stalt-Laced Ore, денег и драгоценностей. Только учти, что ключ пропадает и открыть хранилище второй раз нельзя — греби все сразу...

Master: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Даже откровенно слабые монстры способны отравлять.

Hammerhands *(мана: 10)*

Expert: Увеличивает воинское искусство конкретного персонажа в кулачном, безоружном бою, позволяя более точно попадать в незащищенные броней слабые точки.

Master: Более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Заклятье действует на всю группу сразу.

Единственное заклинание, которым я не пользовался.

Уровень Master

Cure Disease *(мана: 15)*

Master: Излечение болезней. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Если не отравят, то обязательно заразят. Обязательно должно быть.

Protection from Magic *(мана: 20)*

Master: Все герои получают иммунитет к атакам, вызывающим отравление, болезнь, окаменение, паралич и слабость. Заклинание отразит одну такую атаку на персонажа за каждое очко в магии.

Grandmaster: Заклинание также охраняет от атак, вызывающих смерть или полное уничтожение.

Самое мощное защитное заклинание, всегда должно действовать при встрече с сильными врагами.

Flying Fist *(мана: 25)*

Master: Выстрел гигантским летающим кулаком, который врезается в выбранную цель. Урон — 30 + 1-5 за очко в магии.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Самое сильное атакующее заклинание в клерикальной магии. Комментарии излишни. В основном применяется в середине игры.

Уровень Grandmaster

Power Cure *(мана: 30)*

Grandmaster: Восстанавливает 10 + 5 за очко в магии жизней одновременно у всех персонажей в отряде.

Лечит классно, а если чередовать с Shared Life, то еще лучше.

Магия Духа

Уровень Normal

Detect Life *(мана: 1)*

Normal: Позволяет узнать количество жизней у противника, щелкнув на нем правой клавишей мыши. Длительность — 10 минут за очко в магии.

Expert: Длительность — 30 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: Показываются наложенные на монстра заклинания.

Всегда показывает количество *оставшихся* у монстра жизней.

Bless *(мана: 2)*

Normal: Увеличивает шанс персонажа попасть по противнику как в рукопашной, так и в перестрелке. Увеличение шанса попасть равно 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Expert: Действует на всю группу.

Master: Длительность — 1 час + 15 мину за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Нужен для твоих бойцов, на точность магии никак не влияет.

Fate *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает шанс персонажа попасть по монстру или шанс монстра промазать. Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 1 за очко в магии. Длительность — 5 минут или до первой атаки выбранной цели.

Expert: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 2 за очко в магии.

Master: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 4 за очко в магии.

Grandmaster: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 6 за очко в магии.

Слишком быстро проходит и действует на 1 атаку — очень неудачное заклинание.

Turn Undead *(мана: 4)*

Normal: Вся видимая клирику нежить в панике бежит, пока действует заклинание. Длительность — 3 минуты + 1 минута за очко в магии.

Expert: Длительность — 3 минуты + 3 минуты за очко в магии.

Master: Длительность — 3 минуты + 5минут за очко в магии.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Весомо, но некоторые виды нежити могут и не побежать, то есть перебороть заклинание. Атакуя убегающих, ты прекратишь действие магии.

Уровень Expert

Remove Curse *(мана: 5)*

Expert: Освобождает персонажа от проклятья. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Как и Cure Poison/Desease, нужен для снятия соответствующих болячек. Хотя можно и в храме лечиться.

Preservation *(мана: 8)*

Expert: Заклинание заставляет душу не покидать тело в случае очень серьезных ран и атак, вызывающих смерть или уничтожение тела. Если действие заклинания завершится, а серьезные раны не будут исцелены, то герой умрет.

Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Действует на весь отряд.

Grandmaster: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

Врагов, убивающих с одного удара, не так уж много, но они есть (Greater Vampire), а лечить персонажа в отключке намного легче, чем мертвеца. Иногда нужно при рискованном взломе на сундуке сложной ловушки.

Heroism *(мана: 10)*

Expert: Увеличивает урон, наносимый героями в результате успешной атаки, на 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии

Применяй вместе с Bless на ранних этапах игры.

Уровень Master

Spirit Lash *(мана: 15)*

Master: Клирик пытается разорвать связь между душой и телом жертвы, нанося урон в 10 + 2-8 за очко в магии. Чтобы заклинание сработало, клирик должен подойти к монстру вплотную.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Используется в рукопашной, а на дальних дистанциях швыряй Flying Fist.

Raise Dead *(мана: 20)*

Master: Если вовремя применить, воскресит павшего в бою героя. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии. Воскресшие герои будут ослаблены.

Grandmaster: Сработает всегда.

Огромная экономия на услугах храмов.

Shared Life *(мана: 25)*

Master: Все жизни героев собираются в одно целое, а затем поровну распределяются на всех героев. Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 3 за очко в магии.

Grandmaster: Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 4 за очко в магии.

Если твой рыцарь или дракон здоров, как никогда, а хилый маг и клирик уже умирают, то только Shared Life может оперативно исправить ситуацию.

Уровень Grandmaster

Resurrection *(мана: 30)*

Grandmaster: Возрождение героя после уничтожения его тела. Возрожденный персонаж будет испытывать слабость. Заклинание долго перезаряжается.

Почти не применяется.

Магия Ума

Уровень Normal

Remove Fear *(мана: 1)*

Normal: Убирает с персонажа состояние страха. Сработает не позднее 3 минут за очко в магии.

Expert: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Всегда срабатывает.

Страх снимается сном. Зачем делать это магией?

Mind Blast *(мана: 2)*

Normal: Атакует разум противника, нанося урон в 3 +1-3 за очко в магии.

Expert: Быстрее перезаряжается.

Master: Еще быстрее перезаряжается.

Grandmaster: Очень быстро перезаряжается.

Слабее Harm, но и дешевле в 2 раза.



Четыре Лорда мочат один кристалл. А пострадают, как обычно, мирные равеншорцы.

Mind Resistance *(мана: 3)*

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Telepathy *(мана: 4)*

Normal: Клирик проникает в сознание выбранного существа, чтобы узнать, сколько у него денег и какие вещи он носит с собой.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка, плюс — заклинание не тратит маны.

Чтобы не убивать зря, можно предварительно посмотреть вещи выбранного существа.

Уровень Expert

Charm *(мана: 5)*

Expert: Монстр перестает атаковать вас и мирно стоит на месте. Дружелюбие исчезает после окончания действия заклинания или в результате твоего нападения на монстра. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье кончается, только если ты покинешь карту.

Хорошо, нет — очень хорошо при встречах с тупоголовыми, но очень мощными рыцарями. У вампира есть похожая способность, но только у него она бесконечная: то есть можно вернуться с другой локации, а монстр по-прежнему не будет атаковать.

Cure Paralysis *(мана: 8)*

Expert: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Хуже паралича только смерть и окаменение. Учти это.

Berserk *(мана: 10)*

Expert: Выбранный монстр становится берсеркером и атакует ближайшее к себе существо. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье прекращается, только если ты покинешь карту.

Не окажись тем, кто в этот момент будет рядом с берсеркером!

Уровень Master

Mass Fear *(мана: 15)*

Master: Все существа в поле зрения клирика страшно пугаются и убегают. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Не действует на нежить.

Grandmaster: Длительность — 5 минут за очко в магии.

По смыслу то же самое, что и Turn Undead, но только действует с точностью до наоборот: живые убегают, а нежити — до лампочки.

Cure Insanity *(мана: 20)*

Master: Вылечивает от безумия, сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда.

Безумие любят насылать Undead dragon's, за остальными такой подлости не замечено.

Psychic Shock *(мана: 25)*

Master: Наносит мощный удар по сознанию выбранной цели. Урон равен 12 + 1-12 за очко в магии.

Grandmaster: Перезарядка заклятья происходит быстрее.

При высокой магии Ума сильнее, чем Flying Fist при высокой магии Тела, но вот выгодней развивать именно сферу Тела...

Уровень Grandmaster

Enslave *(мана: 30)*

Grandmaster: Клирик получает контроль над сознанием выбранной цели и руководит ее деятельностью в течение 10 минут за очко в магии. Контролируемое существо будет атаковать всех враждебных партии монстров. Даже если ты нападешь на временного союзника, все равно он будет драться на твоей стороне. Заклинание не действует на нежить.

Монстр дерется за правое (то есть наше!) дело, пока ты его медленно убиваешь. Но обидно, если на выбранную цель заклинание не подействовало.

Магия Света

Уровень Normal

Light Bolt *(мана: 5)*

Normal: На врага направляется луч света, наносящий урон в 1-4 за очко в магии. Нежить получает двойной урон от заклинания.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Простенько и со вкусом, а против нежити есть Destroy Undead.

Destroy Undead *(мана: 10)*

Normal: волшебник обращается к Небесам за помощью в борьбе с нежитью. Наносимый заклинанием урон равен 1-16 за очко в магии. Действует только на нежить.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Самое оно против неупокоенных. Простых личей выносит за одно попадание. Да и маны ест немного. Обрати внимание: некроманты — не нежить.

Вот здесь живет Деструер. То есть жил – сейчас он умрет, и все заживут долго и счастливо. До следующий серии.

Dispel Magic *(мана: 15)*

Normal: Нейтрализуются все активные заклинания на всех существах в поле зрения мага. Чем больше очков в навыке магии Света, тем быстрее происходит перезарядка заклинания.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Против пользующихся защитной магией противников.

Paralyze *(мана: 20)*

Normal: Временно парализует выбранную тварь, позволяя безнаказанно ее атаковать. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Палочка-выручалочка в битве с мощными тварями-одиночками. Иногда не срабатывает.

Уровень Expert

Summon Wisp *(мана: 25)*

Expert: Волшебник вызывает временного союзника, светящееся облачко, которое следует за группой и обстреливает монстров заклинанием Light Bolt. Длительность — 5 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 1 элементаля.

Master: Вызов Виспа. Длительность — 15 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 3 элементалей.

Grandmaster: Вызов Вил-оф-Виспа, при этом маг не может одновременно вызвать больше 5 таких существ.

Единственное Светлое заклинание, вызывающее союзников. Они отвлекают огонь противника на себя и прилично вредят его здоровью. На Арене обязательно вызови максимально возможное количество элементалей.

Day of the Gods *(мана: 30)*

Expert: Увеличение всех семи характеристик всех персонажей в отряде на 3 за очко в магии. Действует, пока партия не отдохнет.

Master: Увеличение характеристик на 4 за очко в магии.

Grandmaster: Увеличение характеристик на 5 за очко в магии.

Превращает даже слабого мага в яростного бойца, а уж рыцарь становится машиной смерти.

Уровень Master

Prismatic Light *(мана: 35)*

Master: Всем персонажем в поле зрения персонажа наносится урон магией Света в размере 25 + 1 за очко в магии. Применяется только в помещении.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Действие как у Inferno, только в два раза мощнее. Эффективно при многократном применении.

Day of Protection *(мана: 40)*

Master: Временная защита всего отряда от шести типов магических атак: Воды, Земли, Воздуха, Огня, Ума и Тела. Плюс применение двух заклинаний — Feather Fall и Wizard Eye. Действие защиты от магий равно 4 за очко в магии.

Grandmaster: Действие защиты от магий равно 5 за очко в магии.

Полная защита от всех магий, за исключением Темной, Светлой и Духа.

Hour of Power *(мана: 45)*

Master: Одновременное применение на всех героев усиливающих и защитных заклинаний: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Сила этих заклинаний равна 4 за очко в магии.

Grandmaster: Сила этих заклинаний равна 5 за очко в магии.

В связке с Day of the Gods заставляет всех твоих героев творить настоящие чудеса в рукопашной и при дистанционном обстреле.

Sunray *(мана: 50)*

Master: На выбранную жертву фокусируется солнечный луч, который наносит урон в 20 + 1-20 за очко в магии. Действует только на свежем воздухе, медленная перезарядка.

Grandmaster: Средняя по скорости перезарядка.

Заклятье используется против элитных тварей вроде титанов и гидр.

Уровень Grandmaster

Divine Intervention *(мана: 55)*

Grandmaster: Божественное вмешательство, самое мощное заклинание из Светлой магии. Полностью излечивает группу, восстанавливает всю ману и излечивает от всех болячек. Может применяться не более 3 раз в день и каждый раз старит мага на 10 лет. Скорость перезарядки зависит от количество очков в магии.

Заменяет один поход в храм. От искусственной старости можно избавиться с помощью напитка Potion of Rejuvination.

Магия Тьмы

Уровень Normal

Reanimate *(мана: 10)*

Normal: Создает зомби из безжизненного трупа. Зомби получит 20 жизней за очко в магии и будет сражаться за отряд, пока не будет уничтожен или ты не покинешь карту.

Expert: Зомби получает 30 жизней за очко в магии.

Master: Зомби получает 40 жизней за очко в магии.

Grandmaster: Зомби получает 50 жизней за очко в магии.

Зомби используется в качестве подмоги, чтобы принимать на себя предназначенные отряду удары.

Toxic Cloud *(мана: 15)*

Normal: Облако из отравляющих газов создается перед магом и посылается во врага. Урон равен 25 + 1-10 за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Дешево и мощно. Пользуйтесь на ранних порах и в середине игры, когда дела приобретают совсем скверный характер.

Vampiric Weapon *(мана: 20)*

Normal: Наделяет оружие силой вампиров. Урон, наносимый этим оружием, переходит в качестве здоровья к хозяину оружия (до максимума жизней этого персонажа). Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Позволяет бить врага и одновременно лечиться, приятно в рукопашной, но против магов и стрелков особо не поможет.

Shrinking Ray *(мана: 25)*

Normal: Уменьшает выбранного монстра. Уменьшенный враг наносит только половину обычного урона. Длительность — 5 минут за очко магии.

Expert: Уменьшенный враг наносит только треть урона.

Master: Уменьшенный враг наносит только четверть урона.

Grandmaster: Заклинание может применяться на группу монстров.

Уменьшается только урон от атаки монстра, количество же его жизней не изменяется.

Уровень Expert

Shrapmetal *(мана: 30)*

Expert: Маг кидает перед собой 5 кусков раскаленного металла, каждый из которых наносит урон в 6 + 1-6 за очко в магии.

Master: Более быстрая перезарядка. Кидаются 7 кусков металла.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. Кидаются 9 кусков металла.

Если кинуть все 9 кусков металла в упор в одного монстра, то ты легко завалишь даже очень "толстых" тварей. Сопротивление заклинанию незначительное даже у элитных противников.

Control Undead *(мана: 35)*

Expert: Получение контроля над сознанием нежити. Пока длится заклятье, она будет нападать на враж-

Продавцы товаров

Товар	Имя	Область	координата "X"	"Y"
Продажа				
Tobersk Brandy	Gilbere	Alvar	-7400	-20326
Tobersk Fruit	Long Tail	Dagger Wound Islands	10849	12862
Heartwood of Jadame	Mylander	Murmurwoods	-3091	-8367
Forged Credit Vouchers	Neblick	Ravenshore	17853	-14771
Tobersk Pulp	Treblid	Ravenshore	11247	2972
Dried Sunfish	Pavel	Regna	-569	-15692
Silver Dust of the Sea	Journey	Shadowspire	-2303	-17268
Pirate Amulets	Whisper	Shadowspire	-959	-16873
Покупка				
Tobersk Pulp	Gilbere	Alvar	-7400	-20326
Ogre Ears	Keldon	Alvar	15905	13156
Wasp Stingers	Veldon	Alvar	16000	11597
Tobersk Brandy	Long Tail	Dagger Wound Islands	10849	12862
Royal Wasp Jelly	Schmecker	Ironsand Desert	-5132	6975
Dried Sunfish	Mylander	Murmurwoods	-3091	-8367
Wyvern Horn (Whole)	Xevius	Ravage Roaming	18439	-15859
Silver Dust of the Sea	Neblick	Ravenshore	17863	-14771
Naga Hides	Reaver	Ravenshore	16892	-9573
Tobersk Fruit	Treblid	Ravenshore	11247	2972
Pirate Amulets	Pavel	Regna	-569	-15692
Ground Wyvren Horn	Journey	Shadowspire	-2303	-17268

дебных партии существ. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Действие не прекращается досрочно, даже если ты нападешь на контролируемую нежить.

Master: Более быстрая перезарядка. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. Контроль над нежитью продолжается, пока ты не покинешь карту.

Хорошее заклинание, лучше всего применять на вампиров и скелетных драконов.

Pain Reflection *(мана: 40)*

Expert: Любой монстр атакует героя, находящего под действием этого заклинания, получит ровно такой урон, какой нанесет сам твоему герою. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Действует на весь отряд.

Grandmaster: Длительность -1 час + 15 минут за очко в магии.

Не очень полезно, так как жизней у более-менее крутых монстров бывает не меньше, чем у твоего персонажа: неизвестно, у кого здоровье закончится быстрее.

Уровень Master

Dragon Breath *(мана: 50)*

Master: Персонаж выдыхает облако ядовитых испарений, которые летят в выбранную цель и наносят урон всем, кто рядом с ней находятся. Урон равен 1-25 за очко в магии.

Grandmaster: Средняя скорость перезарядки.

Самое убойное заклятье, сравнимое по с непревзойденным Shrapmetal.

Armageddon *(мана: 55)*

Master: Это заклинание атакует всех существ на карте, включая твой отряд. Наносимый урон равен 50 + 1 за очко в магии. Может применяться до трех раз в день и на свежем воздухе.

Grandmaster: Может применяться 4 раза в день.

Крутых ребят на карте ты все равно не забьешь даже четырьмя применениями за раз, а слабаков можно в рукопашной забить.

Dark Grasp *(мана: 45)*

Master: Монстр, выбранный в качестве цели колдовства, окружается кольцом тьмы, которая не дает ему стрелять или пользоваться магией. Более того, у несчастного замедляются движения, а его защита и атака уменьшаются в два раза. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Grandmaster: 10 минут за очко в магии.

Применяется на самых-самых сильных врагов, причем желательно в походовом режиме, чтобы правильно прицелиться.

Уровень Grandmaster

Souldrinker *(мана: 60)*

Grandmaster: Наиболее мощное из Темных заклятий, высасывает жизненную энергию из всех видимых колдуну существ и равномерно передает ее в виде здоровья членам отряда. Наносимый урон монстрам (и лечение) равен 25 + 1-8 за очко в магии.

Используется для кардинального излечения героев — ты получишь минимум 70 жизней с одного монстра!

Что и как умеет партия

Навыки в магии и умениях

Навык / Класс	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Стихийная магия	—	—	M/GM	—	E/M	—	—	—
Клерикальная магия	—	M/GM	—	E/M	—	—	N/E	—
Магия Света	—	M/GM	—	—	—	—	—	—
Магия Тьмы	—	—	M/GM	—	—	—	—	—
Умение темного эльфа	—	—	—	—	M/GM	—	—	—
Умение вампира	—	—	—	M/GM	—	—	—	—
Умение дракона	—	—	—	—	—	—	—	M/GM

Навыки в оружии и доспехах

Навык / Класс	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Меч	M/GM	—	—	M	M	M/GM	E	—
Топор	M	—	—	E	—	M	M/GM	—
Посох	E	E	M	—	—	M/GM	M	—
Копье	M/GM	—	—	—	—	E	M	—
Кинжал	E	—	E	M/GM	M	E	E	—
Лук	E	N	N	N	M/GM	N	E	—
Дубина	M	M	—	E	N	M/GM	M	—
Кожаная броня	E	E	E	M	M	M/GM	E	—
Кольчуга	M	E	—	E	M/GM	E	M	—
Полная броня	M/GM	—	—	—	—	—	M	—
Щит	M/GM	M	—	M	E	—	—	—

Вспомогательные навыки

Навык / Класс	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Алхимия	—	E	M/GM	M	E	—	N	M
Armsmaster	M/GM	N	—	N	E	M	M	—
Бодибилдинг	M	N	—	—	—	M/GM	M	M
Обезвреживание ловушек	E	—	N	E	M/GM	N	M	—
Определение вещей	—	—	M	E	M	—	—	M/GM
Определение монстра	N	—	M	M/GM	—	E	—	M
Обучение	N	E	M/GM	N	E	N	N	M/GM
Медитация	—	M	M/GM	—	E	—	—	M
Торговля	E	M	E	E	M/GM	N	E	E
Наблюдательность	E	E	N	E	M	N	M/GM	M/GM
Регенерация	—	—	E	E/M	—	M/GM	—	E
Починка вещей	M/GM	E	—	—	E	M	—	—

Умения

Умения — это некий набор "заклинаний", которые действуют, как обычные спеллы, за исключением того, что в сфере той или иной магии, кроме выданных заклинаний, ничего пользовать нельзя.

Некоторые заклинания даются только на Мастере и Грандмастере. Естественно, на все это дело тратится мана.

Умения вампира

Lifedrain *(мана: 5)*

Эта способность позволяет вампиру атаковать врагов, высасывая их жизни и забирая часть из них себе, чтоб подлечиться. Наносимый урон равен 3 + 1-3 за очко в умении.

Normal: Вампир получает 1/3 высосанных жизней.

Expert: Более быстрая перезарядка.

Master: Урон — 5 + 1-5 за очко в навыке.

Grandmaster: урон — 7 + 1-7 за очко в навыке.

Очень хорошо лечит вампира при развитом навыке.

Levitation *(мана: 10)*

Возможность парить над землей позволяет всему отряду спокойно передвигаться над лавой и водой, а также избегать ловушек, расположенных на полу.

Артефакты и их свойства

Название	Тип	Защита/Атака	Свойства
Archangel Wings	плащ	AC 10	Feather Fall, +30 интеллект, +10 ко всем сопротивлениям
Breaker	дубина	3d3 + 12	+ 20 сила и выносливость, 10-20 магией Тела
Berserker Belt	пояс	-15 AC	+100 сила, -30 меткость, иммунитет к страху
Crown of Final Domination	корона		Для лича, +50% к магии Тьмы, +50 интеллект
Dagger of Mercy	кинжал	2d2 + 15	Для некроманта, +40 сила, -40 меткость, 4-10 электричеством
Ebonest	копье	2d9+13	Двойной урон драконам
Elderaxe	топор	4d2 + 12	Для минотавра, быстрое, сила + 20, 6-12 холодом
Elsenrail	меч	3d3+14	+40 меткость, 10-20 Светом
Foulfang	кинжал	2d3 + 10	Для вампира, вампирическое, 10 ядом
Finality	двуручный меч	4d5+15	Медленное, 10-20 Огнем, скорость -20
Fleetfingers	перчатки		AC 3, +8 к обезвр. ловушек, луку, Armsmaster
Glomenthal	меч	3d3+14	+40 сила, 10-20 Тьмой
Guardian	топор	3d6 + 15	10-20 магией Тела, +10 ко всем характеристикам
Havoc	меч	3d3 + 15	+70 меткость и скорость, -20 AC
Hell's Cleaver	топор	4d2 + 12	+70 меткость и сила, обаяние и интеллект -50
Herald's Boots	сапоги	AC 10	+30 скорость, быстрое, иммунитет ко сну
Herondale's Lost Shield	щит	+14 AC	-15 обаяние и удача, иммунитет к страху, параличу, сну и окаменению
Judicious Mesure	cutlass	2d4 +13	+40 толщина, удача, против Огров
Last Stage Cuirass	кожаная броня	AC 19	+70 обаяние, +80 интеллект, -30 к сопротивлению магии Ума и Духа
Lightning Crossbow	лук	4d2 +12	Для темного эльфа, -50 меткость, быстрое
Longseeker	лук	5d2 +10	+50 меткость, быстрое, +4 к луку
Lucky Hat	шляпа		-50 обаяние, +90 удача
Mace of the Sun	булава	3d4 +7	Двойной урон элементалям
Noblebone Bow	лук	5d4 +12	Взрыв при попадании!
Ring of Fusion	кольцо		+50% к магии Воды, +5 Алхимия, +40 интеллект, - 20 выносливость
Ring of Planes	кольцо		+40 к сопротивлениям стихийной магии
Staff of the Swamp	посох	3d4 +10	иммунитет к отравлению, болезни и параличу
Scepter of Kings	булава	2d4 + 12	+40 обаяние, регенерация жизни
Serendine's Preservation	кожаная броня	34 AC	+30 выносливость, регенерация маны
Snake	меч	3d4 +12	Замедление противников, -15 выносливость, -50 сопротивлению Воде
Spiritslayer	копье	1d9 + 13	+50 сила, -40 удача, вампирическое
Staff of Elements	посох	2d4 + 4	+50% к стихийной магии, - 40 AC
Supreme Plate	полная броня	AC 70	для рыцаря, быстрое, +15 скорость и меткость
Terminus	меч	3d4 +14	+7 Armsmaster, +30 сопротивлению Воздуху
Tournament Bow	лук	5d2 +10	+100 меткость, AC -20, лук +5
Volcano	двуручный топор	3d7 +15	10-20 огнем, +40 сопротивлению Огню
Wyrm Spitter	копье	1d9 +14	Двойной урон драконам, быстрое, +20 выносливость

Expert: Длительность — 3 минуты за очко в навыке.

Master: Длительность — 1 час за очко в навыке.

Grandmaster: Длительность — 3 часа за очко в навыке.

Многие из игроков берут вампира в команду только из-за этой способности.

Charm *(мана: 15)*

Вампир способен зачаровать находящихся рядом противников.

Master: Длительность — 10 минут за очко в навыке

Grandmaster: Постоянная длительность.

В отличие от похожего заклинания в магии Ума, это умение может действовать постоянно, независимо, покинул ты карту или нет.

Mistform *(мана: 30)*

Действует только на вампира, позволяя ему превратиться в туман. В этом состоянии его нельзя атаковать грубой физической силой, как и не способен он делать это сам. С другой стороны, вампир может применять способности и магии, как и они могут быть применены против него. Вампир также может стрелять из лука.

Умения темного эльфа

Glamour *(мана: 5)*

Эта способность придает темному эльфу большее обаяние и тонкие манеры. Чистый эффект от способности — это прибавка к навыку Торговли во время ее действия.

Normal: 5 минут за очко в навыке.

Expert: 5 минут за очко в навыке.

Master: 1 час за очко в навыке.

Grandmaster: Большая прибавка к навыку Торговли.

Очевидно, что это нужно непосредственно перед походом в лавку с дорогим товаром.

Traveler's Boon *(мана: 10)*

Эта способность позволяет одновременно сотворить магии Torch Light, Wizard Eye и Feather Fall на уровне эксперта.

Expert: 30 минут за очко в навыку.

Master: 1 час за очко в навыке.

Grandmaster: 2 часа за очко в навыку.

Приятная вещичка, так как первые две магии очень облегчают жизнь.

Blind *(мана: 15)*

Выбранная цель на время ослепнет. В таком состоянии она не может стрелять, пользоваться магией, а может только бесцельно бродить туда-сюда.

Master: 5 минут за очко в навыке.

Grandmaster: 10 минут за очко в навыке.

Желательно прицеливание в походовом режиме.

Darkfire Bolt *(мана: 30)*

Эта ужасающая способность дает темному эльфу власть над черной молнией, состоящей из тьмы и огня. Любой противник, по которому наносится такой магический удар, сопротивляется ему своей защитой от колдовства Огня или Тьмы, в зависимости, что у него развито хуже. Урон — 1-17 за очко в навыке.

Полезно применять против монстров с высокими сопротивленьями к магии.

Умения дракона

Fear *(мана: 5)*

Эта способность позволяет дракону вселить в сознание противников жуткий страх. Если вы-

бранный оппонент не сможет противостоять заклинанию, то во все время действия способности он будет стараться убежать.

Normal: Длительность 3 минуты + 1 за очко в навыке.

Expert: Длительность 5 минут + 1 за очко в навыке.

Master: Задевает всех врагов поблизости от цели.

Grandmaster: Работает на всех врагов в пределах видимости дракона.

Дешево и сердито: пользуйся почаще.

Flame Blast *(мана: 10)*

Эта способность — улучшенная версия обычного дыхания дракона. По действию похожа на магический огненный шар, так как попадает в цель и накрывает всех врагов, оказавшихся рядом с ней, но только бьет она обычно намного сильнее любого огненного шара.

Expert: Урон 10 + 1-10 за очко в навыке.

Master: Урон 11 + 1-11 за очко в навыке.

Grandmaster: Урон 12 + 1-12 за очко в навыке.

Хорошо бьет по стоящим рядом врагам.

Flight *(мана: 15)*

Способность полета, она позволяет дракону поднять в воздух всю партию. Требуется немало маны и действует только на свежем воздухе, но очень полезна. Способность забирает по одной единичке маны за каждые пять минут полета.

Master: Длительность — 1 час за очко в навыке.

Grandmaster: Нулевые затраты маны во время полета.

Аналог Fly.

Wing Buffet *(мана: 30)*

Способность, с помощью которой дракон отбрасывает врагов назад, создавая крыльями порыв сильного ветра. Часто применяется драконом, чтобы затем дыхнуть Flame Blast.

Вредные состояния

Напоследок о самом плохом, что может случиться в игре. Почти всем вредным состояниям свойственна характерная физиономия героя: посмотри на лица подопечных, и ты поймешь, что к чему. Степень опасности недуга определяется по цвету соответствующей надписи: зеленый — минимальная угроза здоровью, желтый — хворь средней тяжести, а красный — серьезная или смертельная. Легко заметить, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе что-то опасное для жизни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны (Eradicated). Все типы недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Священники также не против восстановить до максимума жизни и ману вполне здорового персонажа за небольшую мзду.

Иногда герой становится "счастливым" обладателем нескольких вредных состояний. Самое смешное заключается в том, что они накладываются друг на друга, и ты видишь лишь *одну* хворь. Это очень серьезный баг. Пример: при насланном на приключенца сне и испуге он выглядит только испуганным, а ведь боящийся герой способен отбиваться от врагов, а заснувший — нет! Не радуйся, даже правый щелчок мыши на портрете не покажет вторую напасть. Зайди в характеристики персонажа и кликай грызуном на графу Conditions, заодно узнаешь, сколько времени спит и боится твой подопечный. ■

Кондиции героев

Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove fear (магия Ума).

Asleep. Существуют два варианта данного состояния. Либо сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если товарищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (магия Воды).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше — срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать: "Проклятье!"

Нейтрализация: Remove Curse (магия Духа).

Dead. После смерти героев телепортируют в безопасное место (обычно — на пристань в Ravenshore), деньги отберут (если ты заблаговременно не положил всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики

Нейтрализация: Raise dead (магия Духа).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни — и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Причем, чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна.

Нейтрализация: Cure disease (магия Тела).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90% от исходной. Опьянение — это единственная напасть, которая не подается нейтрализации с помощью магии. Поспи, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.

Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Такую подставу чаще всего организуют супермощные враги, да и ты сам, неудачно смешав пузырьки, не получив еще статуса Мастера или Грандмастера. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об уничтожении тела.

Нейтрализация: Resurrection (магия Духа).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находится под влиянием каких-либо недугов. Оберегайся от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходят вниз интеллект и личность, а после сна он просыпаются с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воителей (в особенности для рыцарей, которым магия до лампочки), делая их берсерками, наделяя их гигантской мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза выносливость плюс немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure insanity (магия Ума).

Paralyzed. Паралич активно насылается циклопами. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпринимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure paralysis (магия Ума).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью. Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure poison (магия Тела).

Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется василисками. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to flesh (магия Земли).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявшего сознание персонажа начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном положении герой (разумеется) не предпринимает никаких действий, а ждет срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками плюс нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого. Обычно получается после действия заклятья Haste или в результате долгих бессонных путешествий.

Нейтрализация: Cure weakness (магия Тела).

Serge
fatherserge@mail.ru

Soldier of Fortune

Ставка больше, чем жизнь

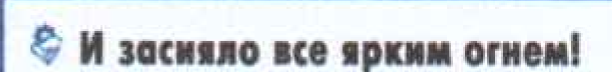
Проблема выживания для начинающего или опытного солдата удачи была, есть и будет самой актуальной. Не веришь? А как тебе это: засады, предательские выстрелы в спину, мины-ловушки, использование в качестве "живого щита" заложников, поединки с группами террористов и сражение с вертолетами, выполнение боевых заданий на городских улицах. Это и многое другое поджидает смельчаков, отважившихся пройти непростой Путь Солдата.

Так все же, как обойти "неприятности", которые уготовили игроманьякам разработчики Soldier of Fortune? Конечно, на все случаи жизни советы дать невозможно, но все же знание ряда особенностей и правил поведения поможет быстрее освоиться и адаптироваться к психологии игры.

Итак, правило номер 1: старайся не шуметь без причины. Как и в Thief, враг здесь наделен повышенными слуховыми качествами (на легких уровнях сложности данное свойство не так сильно проявляется). Иными словами, использование пластиковой взрывчатки, гранат и оружия с мощной убойной силой мгновенно привлечет внимание неприятеля, который не замедлит подтянуть к источнику громкого звука дополнительные силы. А выглядят такие суицидальные попытки на фоне характерной скудности боеприпасов и медикаментов, мягко говоря, далеко не всегда привлекательно. Более того, слишком большой грохот может вызвать появления врага из ниоткуда и прямо за твоей спиной! Вот такое интересное мистическое обстоятельство. Кстати, определить уровень шума тебе поможет шумомер (индикатор в самой нижней части экрана).

Другое правило — смотри куда стреляешь. Дело в том, что убийство своих карается по закону, а превышение допустимого предела выливается в провал миссии. Старайся спасать заложников, хотя порой сделать это крайне сложно. Применение оружия, вызывающего эффект массового поражения, приводит, как правило, к гибели не только террористов, но и их несчастных жертв. Кстати, дабы последние после акции спасения не остались сидеть под пулями, прогони их клавишей "пробел". Также при проведении операций по освобождению весьма эффективно используется снайперская винтовка (клавиша M — посмотреть в оптический прицел, ; и ' — приблизить, удалить объект), а иногда, если позволяет "рельеф местности", оружие под номером 1 — нож. Если стоишь на возвышенности, можно хорошо прицелиться и попасть аккурат в горло бандиту.

Теперь что касается тактики ведения боя и использования оружия. К твоему сведению: каждая живая мишень в SoF условно разделена на 26 зон поражения. В зависимости от попадания назначается соответствующее число очков к урону. Эффективны прицельные выстрелы в голову, в грудную часть тела. Попадание по ногам на некоторое время сковывает двигательную активность противника. Это хорошо использовать, если цель плохо просматривается (один выстрел — отвалилась левая нога, второй — правая, а третьим — по корпусу) или в случае атаки группой врага (пара очередей автоматом по всем нападающим, а потом уже разборки с каждым в отдельности). Тактика навала с криками "Ура! За Родину!" здесь не пройдет. У тебя должны быть совсем другие лозунги — "осторожность и предусмотрительность". Иначе можно нарваться на засаду или угодить в минную ловушку. Лучше аккуратно выглядывай из-за углов, внимательно изучай открывшуюся взору местность и только потом принимай решение о способе действия. По одиночным плохо просматриваемым удаленным целям хорошо действует снайперская винтовка; против группы врага весьма полезно использовать пластиковую взрывчатку, гранаты (на небольших расстояниях из-за угла) или автомат. Большое впечатление поначалу производит дробовик, но он хорош только против противника, не оснащенного какими-либо средствами защиты. То есть бронированного врага он, увы, плохо берет. Еще один недостаток — дробовик не эффективен при стрельбе по дальним мишеням. А вообще-то пристраститься к какому-либо одному виду оружия здесь просто не дадут по причине постоянной нехватки боеприпасов и относительного разнообразия возникающих ситуаций. Впрочем, иногда можно сэкономить на патронах. Например, у бронированных вражеских бойцов имеются на спине ранцы с баллонами. Попадание по ним буквально испепеляет жертву.


И засияло все ярким огнем!



И в заключение еще пару небольших советов и предостережений. К некоторым компьютерам можно подключаться (клавиша "пробел") и увидеть различные объекты скрытой камерой. Не забывай перезаряжаться (R), особенно перед активными схватками. Учти также, что количество сейвов в каждой миссии и опять-таки в зависимости от уровня игры строго ограничено. Любители легкой наживы, использующие чит-код "phantom" (способность летать и проникать сквозь стены), сильно рискуют никогда не закончить миссию, так как для ее завершения порой необходимо пересекать соответствующие зоны, что, в свою очередь приводит к различным событиям, необходимым для продолжения игры.

Возможно, в следующем номере В "ХинтБлоке" либо в "Матрице" мы еще вернемся к теме Soldier of Fortune. ■

Охрана ценного груза.



Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru

Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death

Новый адд-он для всеми нами любимых героев меча и магии дает тебе шанс попробовать на зуб семь новых кампаний, в ходе которых ты будешь искоренять зло и преодолевать козни коварных темных сил. В этом нелегком задании тебе поможет всемогущий "save-load", а также яркие и могущественные герои, всегда готовые стать на твою сторону или выступить против тебя. На протяжении кампаний герои будут усердно собирать двенадцать новых артефактов, каждый из которых по силе сравним с легендарным мечом Армагеддона. Да-да, именно собирать, ты не ослышался. Надо найти несколько подходящих друг другу магических вещей, надеть их на героя, щелкнуть правой клавишей мышки, и — вуаля — получишь совершенно уникальный предмет. При всем при том вновь созданный артефакт будет не только нести новые преимущества и давать какие-то форы, но и сохранит все плюсы и прибавки к характеристикам от тех артефактов, из которых он состоит! Правда, эта крутая вещичка займет не один слот на фигурке героя, а ровно столько, сколько бы заняли все артефакты, из которых она состоит, по отдельности. Для чего и служат особые серые замочки, означающие, что место под вещь уже занято. Именно для этого я написал, какие слоты занимает та или иная штучка: меч требует свободной правой руки, ожерелье надевается на шею, щит берется в левую руку, артефакты кладутся в один из пяти слотов слева, для колец тоже предусмотрены два особых слота. Есть одно место для плаща, сапог, амулета, брони, шлема...

В основном артефакты увеличивают четыре основные характеристики героя: атаку (Attack), защиту (Defence), магическую силу (Power) и магическое знание (Knowledge). С другой стороны, действие большинства из них не столь однозначно... В общем, читай описание вещей и вдохновляйся их могуществом. И да не закончится мана у твоего колдуна, и да будет повержена нечисть!



Ring of the Magi — кольцо; дает +50 раундов к действию заклинаний.

Состоит из:

Collar of Conjuring (ожерелье, длительность заклинаний +1 раунд).

Ring of Conjuring (кольцо, длительность заклинаний +2 раунда).

Cape of Conjuring (плащ, длительность заклинаний +3 раунда).



Cornucopia — артефакт; создает по четыре штуки каждого драгоценного ресурса в день.

Состоит из:

Everpouring Vial of Mercury (артефакт, +1 mercury в день).

Ring of Infinite Gems (кольцо, +1 gems в день).

Everflowing Crystal Cloak (плащ, +1 crystal в день).

Eversmoking Ring of Sulfur (кольцо, +1 sulfur в день).



Cloak of the Undead King — плащ; если герой не имеет навыка некромантии, то после битвы он поднимает из мертвых в виде скелетов 30% погибших на поле боя. Если навык некромантии есть, то тогда к нему прибавляются эти 30% плюс, в зависимости от уровня навыка, поднимаются следующие твари:

навык некромантии Basic — зомби;

навык некромантии Advanced — призраки;

навык некромантии Expert — личи.

Если у героя нет свободных слотов в армии для только что созданных "обычных", не модернизированных тварей, но в армии есть уже усовершенствованный тип этого самого монстра, то тогда прибавляется 70% (от общего количества поднятых из могил) созданий.

Состоит из:

Amulet of Undertaker (амулет, +5% к навыку некромантии).

Vampire's Cowl (плащ, +10% к навыку некромантии).

Dead Man's Boots (сапоги, +15% к навыку некромантии).

Armor of the Damned — броня; все противники с начала боя получают следующие вредные заклятья на пятьдесят раундов: Slow, Curse, Weakness и Misfortune.

Состоит из:

Blackshard of the Dead Knight (меч, +3 к атаке героя).

Shield of the Yawning Dead (щит, +3 к защите героя).

Rib Cage (броня, +2 к магической силе героя).

Skull Helmet (шлем, +2 к магическому знанию героя).



Statue of Legion — артефакт; прибавляет 50% к росту монстров за каждую неделю во всех твоих городах. Не увеличивает количество появляющихся в домиках на карте монстров.

Состоит из:

Legs of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 2-го уровня на 5 за каждую неделю.

Loins of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 3-го уровня на 4 за каждую неделю.

Torso of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 4-го уровня на 3 за каждую неделю.

Arms of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 5-го уровня на 2 за каждую неделю.

Head of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 6-го уровня на 1 за каждую неделю.

Titan's Thunder — меч; герой может без всяких затрат маны кидать во врагов магическую молнию, которая наносит 600 повреждений.

Состоит из:

Titan's Gladius (меч, +12 к атаке и -3 к защите героя).

Sentinel's Shield (щит, +12 к защите и -3 к атаке героя).

Titan's Cuirass (броня, +10 к магической силе и -2 к магическому знанию героя).

Thunder Helmet (шлем, +10 к магическому знанию и -2 к магической силе героя).

Elixir of Life — артефакт; прибавка 25% к здоровью всех созданий, а также наделение их способностью к регенерации (восстановлению всех утраченных хитпойнтов к следующему ходу, что изначально умеют призрак и тролль). Артефакт не распространяет свое действие на нежить и неживых созданий вроде големов.

Состоит из:

Ring of Vitality (кольцо, увеличение здоровья всех созданий в армии на 1%).

Ring of Life (кольцо, увеличение здоровья всех созданий в армии на 1%).

Vial of Life (артефакт, увеличение здоровья всех созданий в армии на 2%).

Bow of the Sharpshooter — артефакт; стрелки в армии героя могут использовать дистанционную атаку, даже если враг стоит вплотную к ним. Также убираются абсолютно все пенальти из-за дальности стрельбы и замковых стен.

Состоит из:

Bow of Elven Cherrywood (артефакт, +5% к навыку стрельбы).

Bowstring of the Unicorn's Mane (артефакт, +10% к навыку стрельбы).

Angel Feather Arrows (артефакт, +15% к навыку стрельбы).

Power of the Dragon Father — броня; дает +6 к четырем основным характеристикам героя и иммунитет его армии ко всем заклинаниям 1-4 уровней. Учти, что ты также не сможешь пользоваться магией на своих созданиях, естественно, если она не пятого уровня.

Состоит из:

Quiet Eye of the Dragon (кольцо, +1 к защите и атаке героя).

Red Dragon Flame Tongue (меч, +2 к защите и атаке героя).

Dragon Scale Shield (щит, +3 к защите и атаке героя).

Dragon Scale Armor (броня, +4 к защите и атаке героя).

Dragon Bone Greaves (сапоги, +1 к магическому знанию и силе героя).

Dragon Wing Tabard (плащ, +2 к магическому знанию и силе героя).

Necklace of Dragonteeth (ожерелье, +3 к магическому знанию и силе героя).

Crown of Dragontooth (шлем, +4 к магическому знанию и силе героя).

Still Eye of the Dragon (кольцо, +1 к морали и удаче армии).

Angelic Alliance — меч; позволяет существам из замков Rampart, Tower, Fortress, Stronghold и Castle спокойно относиться друг к другу. Если ты наберешь разношерстную армию из этих существ, то их мораль не будет падать до тех пор, пока ты имеешь этот меч. Также с начала битвы на твою армию автоматически колдуется заклятье Prayer на уровне Expert.

Состоит из:

Armor of Wonder — броня; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 1.

Sandals of the Saint — сапоги; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 2.

Celestial Necklace of Bliss — ожерелье; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 3.

Lion's Shield of Courage — щит; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 4.

Sword of Judgement — меч; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 5.

Helm of Heavenly Enlightenment — шлем; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 6.

Admiral's Hat — шляпа; герой может заходить на корабль и сходить с него на землю без окончания своего хода.

Состоит из:

Sea Captain's Hat (шлем, увеличивает движение на море, позволяет с помощью магии звать или уничтожать корабли и убирает вред от водоворотов).

Amulet of Ocean's Guidance (ожерелье, увеличивает движение героя на море).

Wizard's Well — артефакт; полностью восстанавливает ману героя на следующий день.

Состоит из:

Charm of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 1 спелл-пойнт больше).

Talisman of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 2 спелл-пойнта больше).

Mystic Orb of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 3 спелл-пойнта больше). ■

Кендер Удвок
psvh@cityline.ru

Ka-52 Alligator

Аллигатор — русский крокодил

Коротко о неглавном

Утро... Сибирь... Снег и мороз, как водится... Российский учебный аэродром... В кабине красавца Ка-52 тепло и удобно. Рядом сидит инструктор: "ЗдРавствуй. ДобРо пожаловать в кабину тРенировчного веРтолета кей-эй пятьдесят два аллигатоР". Наконец он смолкает, и мне позволяют запустить двигатели. Минута — и вертолет уже стремительно набирает высоту. Управление? Вперед-назад-влево-вправо-огонь. Система наведения, режимы работы радара? Всем заведует напарник. Оружие? То, что обычно вешают на Ка-52: ПТУР типа "Вихрь", НУР разного калибра, пушка, "Игла-В". Для тренинга сойдет.

Летим дальше. Через пару миссий вдруг выясняется, что Ка-52 — все-таки командный вертолет. То есть основная наша задача — вовсе не беспорядочная стрельба по виртуальному противнику, а управление стадом бегемотов, пардон, вертолетов, носящихся за нами. Команды типа "атакуй", "прикрой" и "совсем #$%#@, придурок?!" вешаются на клавиши, остальные либо в игру вообще не вводятся, либо вызываются через менюшку: туча кнопок, которые нужно выучить (или постоянно смотреть их в инструкции), причем приказы (равно как и ответы на них) даже не дублируются текстом на экране. Это приводит к тому, что реально в игре используются от силы три-четыре команды, так как остальные при всей своей полезности сложно вспомнить в нужный момент, а врубать режим паузы и бежать за книжкой — неспортивно.

Сразу упомяну и о глюках "Ка-52". В основном они носят исключительно мирный характер. К примеру, в тренировке по посадке вертолета забыли разрешить выпускать шасси (так и представляется грозный инструктор, яростно одергивающий не в меру наглого ученика: "Руки прочь! На шасси садиться каждый дурак может, а вот ты на брюхо посади!"). Есть и неприятные: переключение вида на внешний иногда наглухо вешает машину, красочный показ падающего вертолета иногда приводит к несрабатыванию системы катапультирования и так далее.

Выглядит красиво, неплохо копирует Ка-52 в плане летных характеристик (про бортовую электронику я молчу), интересна и легка в освоении и, несмотря на свою аркадность, упорно изображает из себя симулятор...

Проглотим, не поморщившись. Почти не поморщившись.

Взлет, полет, посадка

Ничего сложного. Запуск двигателей по "Alt-R", увеличение и уменьшение мощности двигателей — "=" и "-" соответственно. Чтобы лететь вперед, нужно наклонить нос вертолета (не очень сильно, а то в лучшем случае потеряешь высоту, а в худшем — винты сдохнут). Не забудь убрать шасси клавишей "G".

Ка-52 способен выполнять плоский (педальный) разворот практически на всем диапазоне скоростей полета. Это его важнейшее преимущество достигается по причине отсутствия рулевого винта. Обязательно используй это в игре: возможность в нужный момент быстро развернуться и, стрейфясь, обстрелять врага, часто спасает жизнь. Такие повороты осуществляются нажатием клавиш "," и ".".

При полете не стоит слишком сильно разгоняться и без нужды идти на большой высоте. В идеале вообще передвигаться нужно, скользя над холмами. Так, чтобы при необходимости можно было быстро укрыться где-нибудь в низине — вертолет-то не столько боевой, сколько командный.

Умный вертолет заметно облегчает нашу жизнь: после нажатия на клавишу "H" при условии небольшой скорости вертолет моментально зависает на месте и передвигается исключительно вверх или вниз. Следовательно, опасность ненароком зацепить винтом какое-либо препятствие невелика. Выход из этого режима осуществляется повторным нажатием той же клавиши.

В миссиях обычно полет производится по заранее проложенному плану. Направление на следующую путевую точку, как обычно, показывается наверху ИЛС (о нем — ниже). Выбор их производится комбинациями "Shift-1" или "Page Up" (предыдущая точка) и "Shift-2" или "Page Down" (следующая).

И, в заключение о посадке. Она ненамного сложнее, чем взлет. Для начала нужно погасить горизонтальную скорость (задрав нос до полной остановки вертолета). Затем можно снижаться (убедись в том, что шасси выпущены). Аккуратно сбрасывай высоту, пока шасси не коснутся полосы, и вырубай движки — "Alt-R".

В ночных операциях сразу же нужно включить инфракрасный режим ("N") и погасить навигационные огни — "Ctrl-N". На случай необходимости сообщаю: прожектор включается комбинацией "Ctrl-S", свет — "Ctrl-C", дворники — "B".

Два десятка таких ребят, между прочим, прорвали линию обороны России! Каково?

МФД

В кабине КА-52 для облегчения жизни пилота расположены два МФД (или МногоФункциональных Дисплея). Вид на левый включается клавишей "F3", на правый — "F4". Переключение режимов: "[" и "]" для левого и правого соответственно. Расскажу подробнее о режимах.

В режиме **"Threats"** показываются все потенциальные угрозы, то есть объекты, облучающие твой вертолет своим радаром (например, ПЗРК или сотрудники ГИБДД).

Режим **"Navigation"** показывает войска союзников и полный маршрут полета.

Режим **"Ground Radar"** показывает наземные цели. Не буду вдаваться в подробности, в большинстве случаев достаточно того, что враги показываются красным цветом.

Следующий режим — камера. Практически никогда не используется, если только нет желания повесить свой компьютер.

"Weapon Status" показывает вооружение твоего вертолета и состояние оружия.

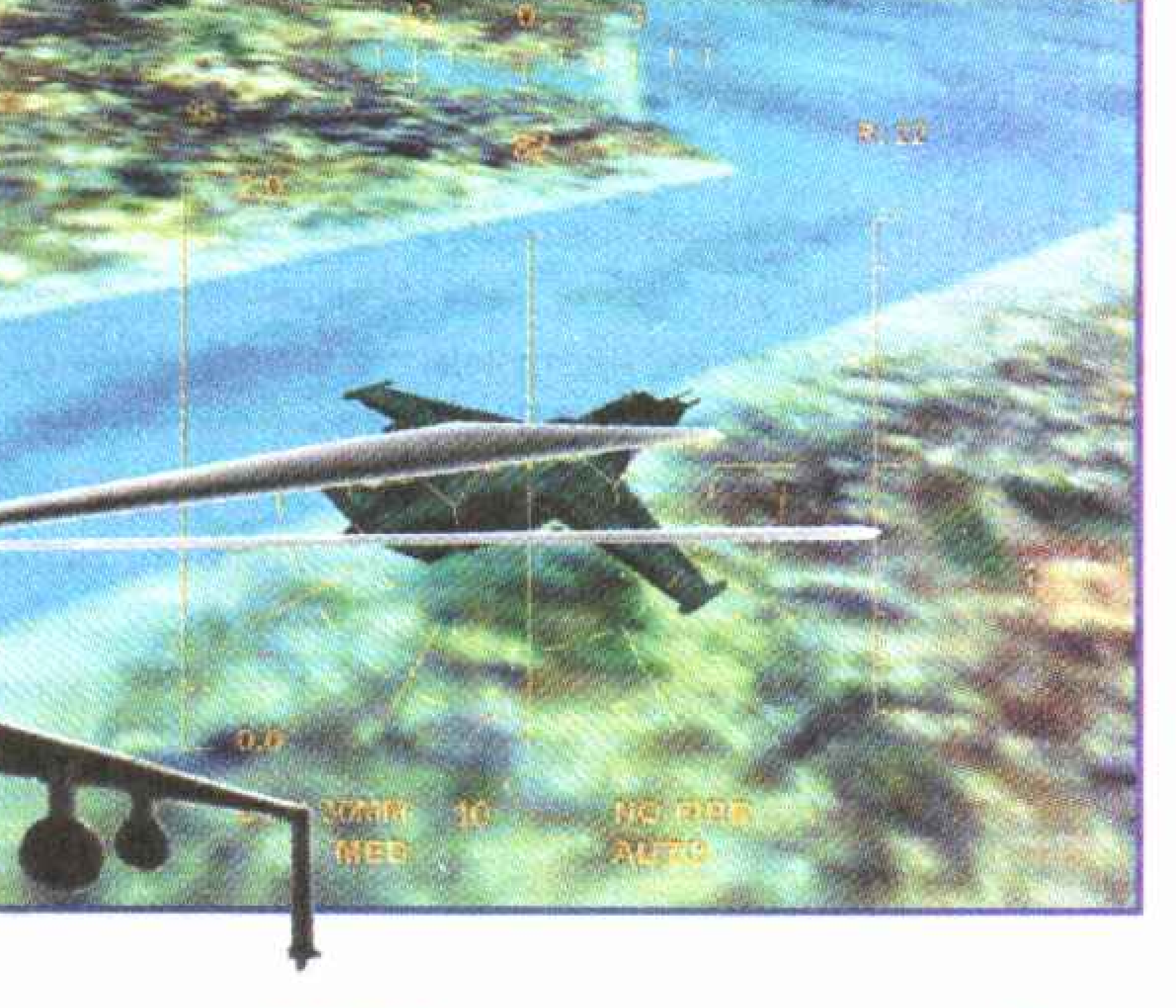
"Engine Status" показывает работоспособность двигателей. В рабочем режиме все эти показатели должны находиться в состоянии **"100%"**. В случае, если столбик **"Engine 1"** или **"Engine 2"** начинает скакать, стоит начинать беспокоиться. Полный отказ одного двигателя лишает вертолет возможности набирать высоту, а частенько и вовсе приводит к необходимости совершить посадку. Если барахлят оба движка, то нужно немедля развернуться и возвращаться на базу. Если повезет — дотянешь. Если нет — всегда есть катапультирование, будь готов быстро нажать на "Ctrl-E". Для тех, кто в танке: вертолет Ка-52, равно как и его прародитель Ка-50, оборудован Системой Автоматического Покидания, обеспечивающей сохранение жизни членов экипажа в управляемом и неуправляемом полете во всем диапазоне скоростей и высот. Делается это так: сначала отстреливается большой винт специальными пистонами, заложенными заранее, затем через освободившееся пространство выбрасывается кресло пилота.

В **"System Status"** стоит периодически наведываться, дабы узнать, не отвалилось ли что-нибудь от вертолета.

В первых трех режимах можно изменять дальность действия комбинациями "Ctrl-[" и "Shift-[" для левого МФД и "Ctrl-]" и "Shift-]" — для правого.

Поскольку основными целями и врагами будут наземные ПЗРК, бронетехника, пехота и т. п., рекомендую один из дисплеев держать в режиме "Ground Radar", а другой переключать по мере надобности.

И незачем было нервничать, вот вытаскивай теперь его обратно на рулежку...



ИЛС и атака целей

Индикатор Лобового Стекла может работать в двух режимах: навигации и вооружения. Переключаются они клавишей ";". Сразу скажу, что режим навигации во время полета практически не используется. И еще: поскольку в кабине ровным счетом ничего разглядеть нельзя, сразу советую включить ИЛС на полный экран ("Ctrl-F1" или "Enter").

Сразу после начала миссии стоит отдать разрешение на поражение целей — "Ctrl-M". Иначе есть опасность, что из-за отсутствия оного в самый ответственный момент откажется работать пушка или не запустятся ракеты. В любой миссии разрешение должно действовать на всем протяжении задания!

Выбором целей заведует твой напарник. К счастью, им можно руководить:

R — выбери цель впереди;
T — выбери следующую цель;
Y — выбери предыдущую цель;
U — следи за этой и не своди с нее глаз, ... твою мать!
I — выбирай как хочешь;
J — выбирай цели задания;
K — выбирай воздушные цели;
L — выбирай противовоздушные установки;
O — выбирай и друзей.

Сложно? Запомни две кнопки — "T" и "U" — и не мучайся!

Но вот цель выбрана и возникает необходимость ее уничтожить. При обстреле из пушки пе-

рекрестие становится практически сплошным, это означает, что можно стрелять. Можно регулировать продолжительность очереди — средняя или длинная — при помощи клавиши "S".

При стрельбе **НУР** (НеУправляемые Ракеты) необходимо достаточно точно навестись на цель, при этом становится сплошным квадрат около нее и появляется небольшая окружность, в пределах которой нужно выпустить ракету.

ПТУР запускать проще всего. О готовности поразить цель сигнализирует сплошной квадрат, а запуск надо производить в пределах большого штрихованного прямоугольника. В этих же пределах нужно удерживать цель, пока ПТУР идет к цели. "Вихрь", к примеру, способен пробить практически любую броню, вероятность поражения цели на расстоянии до 8 километров достигает 90%.

"Игла" — ракеты воздух-воздух, сигнализируют о готовности уничтожить цель появлением сплошного ромба вокруг противника. Это ракеты с тепловым наведением, после запуска они летят самостоятельно.

При сбросе бомб точка ее падения указывается на вертикальной, идущей из центра полосе горизонтальными пометками.

Кроме того, при стрельбе из любого вида оружия надпись "NO FIRE" на ИЛС сменяется на "FIRE".

При стрельбе ракетами слева показывается вертикальная полоса с отметками, показывающими минимальную и максимальную дальность поражения. Само собой, пуск самонаводящихся ракет возможен лишь тогда, когда цель находится в этих пределах. А вообще ограничение "пуск возможен лишь при захвате цели" можно обойти, переведя систему из автоматического режима в ручной — "D". Иногда это полезно. К примеру, когда остался только "Вихрь", а цель слишком близка, чтобы сработала система наведения.



Уход от ракет

Как это ни странно, но в уходе от ракет нет ничего сложного. Простое маневрирование в сочетании с запуском дипольных отражателей ("C") или термоловушек ("F") обычно приводит к нужному эффекту. Кроме того, возможным вариантом борьбы с ракетами противника может быть уход за холмы и резкое изменение высоты. Если вертолет идет с большой скоростью, то практически стопроцентную вероятность ухода дает стандартный маневр: ракета подпускается сбоку, периодически сбрасываются отражатели, затем при ее подлете совершается выброс термоловушек и резкий поворот на ракету.

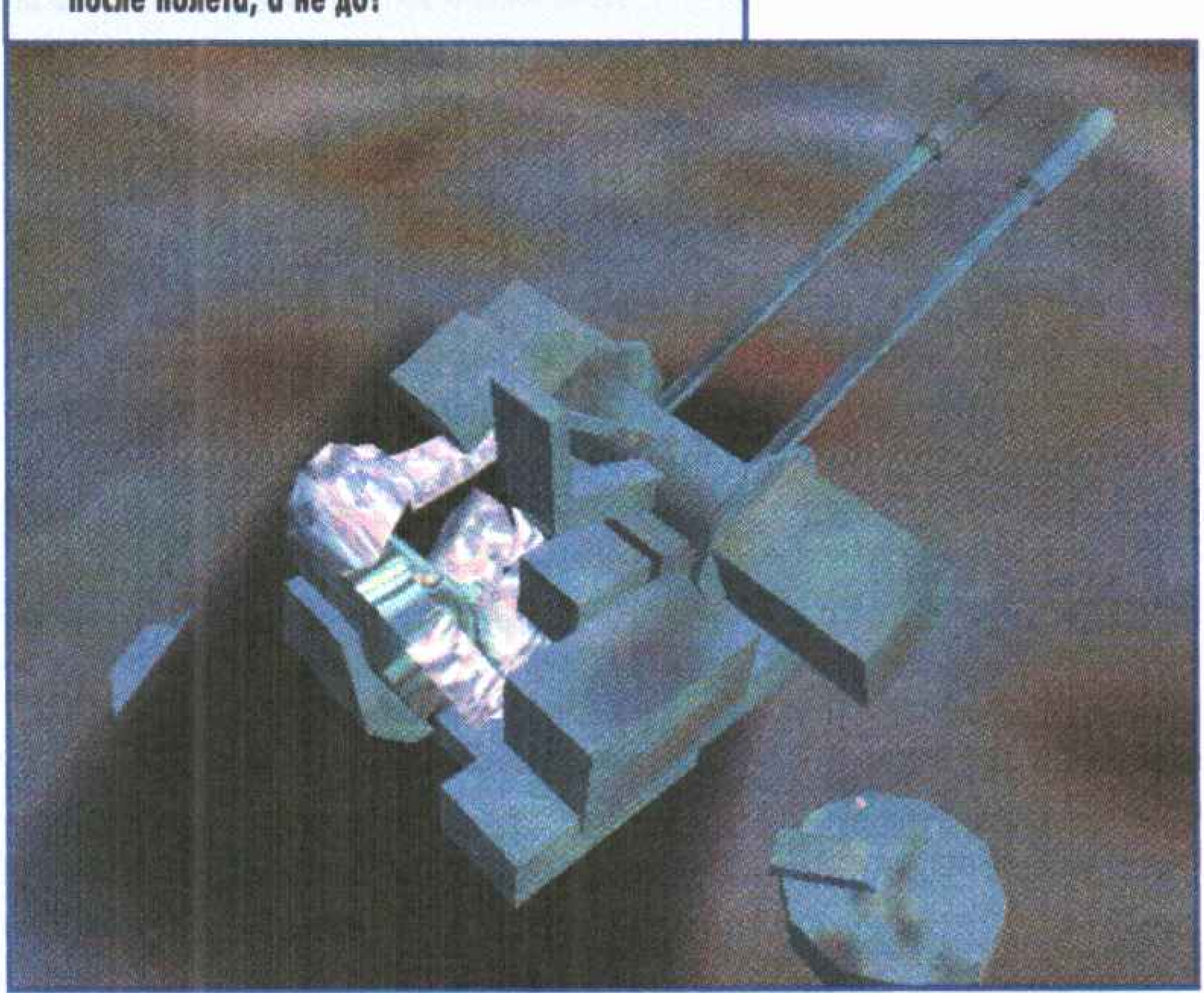
Напарники

Начнем с того, что, в отличие от того же "Команча", в "Ка-52" кампания динамичная, а посему потери напарников на поле боя просто-напросто недопустимы. Добавим к этому, что балбесы от AI обладают очень короткой памятью безо всякой возможности ее наращивания, и получим то, как обычно и бывает: за игроком носятся несколько идиотов, стремящихся угробить себя при первой возможности и тем самым добиться провала всей кампании. Впрочем, давай я сначала расскажу, как ими управлять, а потом — как НУЖНО ими управлять, хорошо?

Команды:

1, Insert — сваливай!
Ctrl-Insert — не сваливай!
2 — действуй как планировали
3 — атакуй мою цель
4 — иди на заданную высоту
5 — атакуй врагов, пытающихся подавить наши ПВО
6 — сноси основные цели
7 — сноси дополнительные цели
8 — уничтожай бронированные цели
9 — уничтожай всех
W, Delete — жди приказа
Ctrl-Delete — хватит ждать приказа
Home — иди на базу
End — иди к точке сбора
E — следуй за мной
Z — лети низко-низко
X — поднимись вверх

Оператор наведения "Кошка". Может, стоило выдать ему тот ящик водки после полета, а не до?



Кроме того, приказы могут отдаваться одному звену или всем сразу. По умолчанию они отдаются всем (этот режим включается клавишами "0" или "Q"). Чтобы послать приказ лишь первому звену, нажми "Ctrl-1", второму — "Ctrl-2" и т. д.

Перейдем к практике. Запомни "E", "1", "2", "3", "9" и "Z", остальное — по мере надобности. Ни в коем случае нельзя посылать своих вперед. С ними связана куча забот. Например, одна проблема заключается в том, что зачастую в их маршруте не указаны цели и твои друзья по звену летят под огнем врага, даже не пытаясь на него отвечать. Другая: даже если они и начинают участвовать в боевых действиях, то обычно это зрелище выглядит крайне плачевно и катастрофично для твоей стороны. Они, эти винтокрылые идиоты, умудряются попадать во все ловушки, поставленные противником! И им ничего не стоит влететь в долину, пролететь сто метров и геройски закричать "Мэйдэй!" под круговым огнем противника. Поэтому регулярно возвращай их на место клавишей "E" (память, как я уже говорил, у них короткая). Если все чисто и ловушек не видно, можешь пустить их вперед ("3") и тут же приказать сносить всех — "9". Как всегда, очень полезно выбрать цель и отправить своих ее уничтожать — "3".

Если кто-нибудь из ребят кричит, что его атакуют, тут же прикажи ему отступить — "1". Если идешь по каньону и не хочешь обнаруживать себя, позаботься о том, чтобы это было известно твоим напарникам, и периодически требуй идти в режиме огибания рельефа над самой землей — "Z".

Кампания

В режиме кампании тебе придется заниматься обеспечением вертолетов боеприпасами, организацией ремонта машин, поддержанием морали и обеспечения отдыха подчиненных. В общем, тем, чем и должен заниматься хороший командир.

Внизу показаны часы и две стрелки — вверх и вниз. Нажатие на стрелку вверх ускоряет ход времени, на стрелку вниз — делает его нормальным.

Кнопка "вертолет" позволяет отыграть текущую миссию, "телевизор" — посмотреть новости, войти в планировщик миссии (очень важно), назначить пилотов в каждый вертолет, выбрать оружие, посетить склад и завербовать новых пилотов.

В "гаечном ключе" можно организовать починку вертолетов, узнать, сколько она будет занимать времени.

Кнопка, на которой изображен строй солдат, позволяет заняться самым веселым делом — общением с личным составом. Каждого пилота можно поощрить как словами, так и деньгами (а также продуктами, отпусками и пр.), наказать (точнее, провести воспитательную работу, повышающую мораль), наградить или повысить в звании.

Тактика

Создатели "Ка-52", к счастью, не забыли о том, что вертолеты крайне редко действуют самостоятельно. Поэтому основной твоей задачей будет поддержка наземных сил. Без тебя они — ничто.

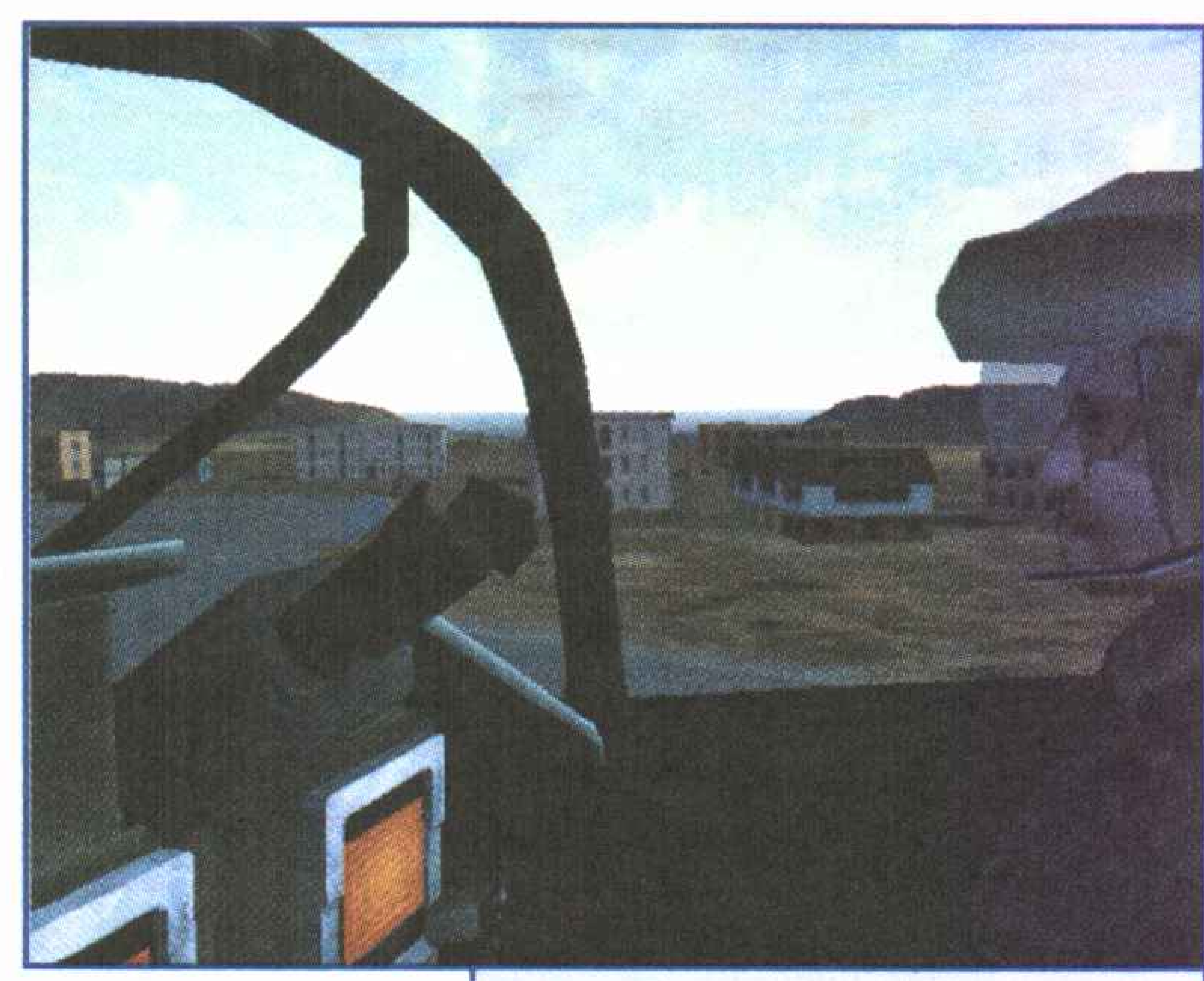
Пока ты спишь, враг не дремлет. Если в миссии сказано "остановить продвижение вражеских частей, не дать им пробить нашу оборону", то можешь быть уверен — очень скоро между наземными частями федеральных сил и врагов начнется битва. И догадайся, кого в этой битве снесут, если ты не поторопишься, и, самое главное, кому после этого надают по ушам?..

Чаще смотри на режим **"Ground Radar"** на МФД. Если врагов мало и они более-менее сконцентрированы, можешь кинуть в атаку своих ребят. Если же есть риск быть атакованным со всех сторон, лучше действовать осторожно и идти первым. Никогда не зависай на месте, кроме случаев атаки из-за холмов (то есть в режиме парирования: вынырнул, пустил ракеты и тут же спрятался обратно). Лучше постоянно двигаться, причем не прямо на врага, а по какой-нибудь непредсказуемой траектории.

Опыт показывает, что вполне можно на большой скорости подойти, например, к бронетехнике врага и затем начать просто летать вокруг нее кругами, непрерывно ведя огонь. Суть в том, что, приближаясь к противнику на значительной скорости, нужно свернуть, например, вправо, зажать левую педаль, таким образом повернуться и атаковать его, летя боком. Постепенно направление полета изменится (с небольшой твоей помощью) и в итоге при определенном опыте ты научишься носиться вокруг врага, непрерывно смотря на него и поражаясь, как же тормозят компы, пытаясь обработать столько движений. Да, оператор наведения также впадет в легкий ступор — наводить ракеты ты будешь сам.

Но эта тактика подходит лишь для вертолета-одиночки, а не в присутствии звена "своих", и лишь при условии, что вокруг нет еще толпы, готовой придти врагу на помощь.

Насчет эффективности ведения боевых действий. Конечно, снаряды для командирского вертолета всегда найдутся, но все же стоит их поберечь. Броню того же Т-72 из автопушки прошить просто невозможно! И наоборот: сброс пятисоткилограммовой бомбы на одиночного пехотинца разорвет его, конечно, в клочья, но какой ценой! Так что бери на задание разные средства поражения и используй их строго по назначению. Не трать самонаводящиеся ракеты для уничтожения пары-тройки БТР'ов — проблема гораздо проще решается НУР'ами. А вот наскочив на большое скопление врагов, можешь не жалеть "Вихрь" — чем больше противников сляжет, тем выше вероятность безопасно добить остальных.



Вертолет-разведчик заканчивает облет территории. Теперь дело за нами.

Насчет поощрений и наград. Как ни странно, но выдача их автоматически увеличивает не только мораль пилотов, но и их навыки! Поэтому, начав кампанию, можешь сразу повысить всех до ранга пилотов-снайперов и раздать почти все имеющиеся в запасе шоколадки, сигареты, спиртные напитки и увольнительные.

Ну и напоследок небольшой чит. Нажатие "Ctrl-V" включает радар прямо на ИЛС. Пользуйся, если хочешь (сможешь).

Удачи! ■

Nomad
Nomad@gamestone.ru

Resident Evil: Nemesis

Сначала драться — потом смотреть

RE — это милая игра, где количество доступных тебе боеприпасов всегда меньше количества врагов, причем на порядок. Помни: патроны не растут на деревьях, а шотганы — не "Бураны", не падают с небес. Убивай только когда это реально необходимо. Если зомби (добермана, тирана, паука — врага, одним словом) можно обежать, не ввязываясь в прямую схватку, обегай. Играя на уровне сложности EASY, ты можешь со мной не согласиться, благо патронов хватает. А вот на HARD-е такие номера не проходят в принципе. Отсюда вывод первый: отстреливай лишь тех, кого реально боишься.

Дробовик в умелых руках

Для быстрой расчистки дороги желательно использовать дробовик: подожди, пока мерзкий зомбяк подойдет поближе, подними ствол вверх и, когда живой труп будет на расстоянии вытянутой руки, смело спускай курок. Если ты достаточно смел, бей в упор — так оно надежнее. Далее следующий шаг к выживанию — умение убивать двух, а иногда и трех зайцев, т. е. зомби, одним выстрелом. Методика та же: подпустил вплотную несколько живых трупов, задрал ствол вверх, выстрелил. Лучше всего встать так, чтобы головы отлетали не только у оппонентов, стоящих вплотную перед тобой, но и у тех, кто пытается зайти с боков. Вывод второй: ловко передвигаясь, сэкономишь массу патронов, которые тебе еще пригодятся.

Уклонение

В этой части игры появилась интересная возможность уклоняться от атак противника. Делается это полуавтоматически, следующим образом: если в момент нападения врага, удерживая кнопку прицела, нажать клавишу атаки, то твой герой не атакует, а тем или иным образом, в зависимости от ситуации, избегает нападения. Делать он может много чего: толчком сплетенных в замок рук отбрасывает зомби, отпрыгивает от ракет Немезиса и кислотных атак хантеров, уходит перекатами от иных дистанционных атак.



А спутники все падали...

Компания Motorola объявила о том, что ее проект Iridium, который должен был обеспечить спутниковую связь 55.000 клиентов фирмы по всему миру, закрывается. В связи с этим 66 спутников будет затоплено в Тихом океане. После неудачной попытки продать проект стоимостью в 6 миллиардов долларов "Мотороле" придется потратить около 40 миллионов зеленых президентов на закрытие Iridium. Сначала, правда, отдельные компании вроде лос-анджелесской Gene Curcio пытались опротестовать решение: мол, "Иридиум" есть единственная сеть спутников, предоставляющая коммутационный доступ на Средний Восток и в Африку. Не помогло. Каждый кусок металла, размером с "Фольксваген-Жук", будет падать в океанские воды, дабы не засорять и без того не слишком чистую орбиту Земли. Правда, экологи заранее бьют тревогу: окружающая среда поважнее космоса будет, так уж если что и засорять — то не природу.

А позже возник первый скандал: оказывается, "Моторола", зная, что "Иридиум" потихоньку загнивает, не предупредила своих акционеров, сведя таким образом все их надежды к полному и окончательному нулю. Теперь обиженные вкладчики пытаются слупить с бедной мобильной компании 2 миллиарда за все траты. Вложили-то они порядка полутора миллиардов, а теперь, понимаешь, помимо основных затрат хотят еще и полмиллиарда с "Моторолы" слупить. Буржуи, что с них взять...

Netware доживает последние денечки

1 ноября 2000 года. Магазины компьютерного софта. Особый стендик для продуктов Novell пустует. ПОЧЕМУ?? Все просто: еще в марте этого года "Новелл" объявила о том, что 31 октября она прекращает продажи всех Netware 3.x и переключается на рынок простого программного обеспечения для офисных сетей. Интересно, а то, чем она раньше занималась, это разве не разработка программного обеспечения для офисных сетей?.. Причин несколько. В частности, это и несовместимость Netware 3.x с уже благополучно прошедшим Y2K, и уже морально устаревшее ядро программы. Зато техподдержка продлится аж до 2002 года, так что пользовать Netware пока что можно... пока что...

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Придется некоторое время попрактиковаться, потому что для грамотного ухода с линии огня важно поймать момент. Помни: плохому танцору стены мешают, поэтому всегда выбирай место для боя так, чтобы в случае уклона не уткнуться носом в стену или, что хуже, в лапы другому противнику.

Обязательно освой эту возможность: лично видел, как профессионал, в совершенстве владеющий такой увerткой, один на один, вооруженный лишь ножом, завалил хантера!



Тиха летняя ночь... Самая пора Немезиса.

Подсказки по прохождению игры

Офис продаж

Как показывает практика, в офисе продаж (Sales Office) некоторые геймеры, у которых проблемы с английским языком, застревают, притом надолго. Подсказка для тех, кто его все-таки знает: включай телевизор, стоящий рядом на тумбочке, — на заднем плане экрана написан пароль. Если лень смотреть, то, в зависимости от уровня сложности и причуд компьютера, паролем всегда оказывается одно из трех слов — ADRAVIL, AQUACURE и SAFSPRIN.



Башня с Часами

У многих возникают сложности, когда две шестеренки (Gear) на руках, а что с ними делать дальше — неизвестно. Между тем все просто, как веник, и незатейливо, как грабли: помести обе шестеренки, Золотую (Gold Gear) и Серебряную (Silver Gear) к себе в инвенторию, сиречь карман. После чего совмести их в единое целое, используя команду меню "Combine". В результате этих манипуляций обретешь необходимый предмет (Chronos gear), который теперь нужно вставить в механизм, расположенный на третьем (и последнем) этаже башни (Clock Tower).

Бутик с костюмами

В магазинчике, или, по-английски, в бутике (Boutique), находятся дополнительные костюмы для героев. Ключ от него ты получаешь, пройдя игру хотя бы один раз, а вот какой именно прикид добудешь, зависит от рейтинга, т. е. той оценки, которую ставит неумолимый компьютер в зависимости от твоего стиля и качества игры, равно как и многих других факторов (время, найденные предметы и пр.). Всего костюмов пять: полицейская униформа, форма Регины из Dino Crisis, костюм диско, наряд байкера и стандартная форма отряда S.T.A.R.S. Посему 5 костюмов сразу присуждают за ранг A (высший), 4 — за ранг B, и далее по нисходящей до самого низкого ранга E (соответственно, один костюм). И еще одно: ключ от этого самого бутика дают только в случае, если игра тобой пройдена меньше чем за 7 часов и количество записей игры не превышает 30.

Разрывные патроны для дробовика

Их можно получить следующим образом:

а) Найди 8 (восемь) коробок пороха типа B;

б) Наделай из них обычных патронов для дробовика;

в) Поздравляю! Теперь ты достаточно опытен, чтобы в следующий раз при попытке создать патроны для этого оружия автоматически получить разрывные.

Примечание: разрывные патроны — практически самые крутые боеприпасы в игре.

Дополнительная документация

Можно при желании разыскать дневник Джилл. В принципе, находка поднимает рейтинг, хотя и не намного. Но если хочешь — вперед, на поиски. Для этого нужно собирать все улики, документы и записки СТРОГО в том порядке, в котором они показаны в инвентории. Короче,

Собираем и комбинируем травку

Комбинация трав	*Эффект*
Голубая	Излечивает от яда
Зеленая	30% здоровья
Красная	Ничего (вообще говоря, это катализатор)
Зеленая + зеленая или зеленая + красная	60% здоровья
Зеленая + голубая	Излечивает от яда и + 40% здоровья
Три зеленых	Полная жизнь
2 зеленых + синяя	Полная жизнь + излечивает от яда
Зеленая + красная + синяя	Излечивает от яда и + 60% здоровья

Остатки Немезиса

Номер встречи	Предмет	Описание
Первая	EAGLE Parts A	2 части, при соединении
Вторая	EAGLE Parts B	получается мощное оружие
Третья	First Aid Spray Box	Коробка с тремя аптечками
Четвертая	BENELLI M3S Parts A	2 части, при соединении
Пятая	BENELLI M3S Parts B	получается мощное оружие
Шестая	First Aid Spray Box	Коробка с тремя аптечками
Седьмая	Unlimited ammunition pack	Бесконечная коробка с патронами

будешь проходить игру — ищи дневники. Если, например, после четвертого ты нашел шестой — все пропало, начинай заново.

Комбинации трав

Аптечек в игре мало, более того, их применение снижает рейтинг. Потому обратись к фитотерапии — приучайся лечиться травами, которые в изобилии растут в округе. На всем пути своего следования собирай травку и храни в сундуках — на черный день. Прежде чем запихнуть ее в сундук, смешай нужные травы в нужных пропорциях (см. табличку "Собираем и комбинируем травку").

Что есть Немезиза и как с нею бороться

На уровне сложности HARD завалить сего оппонента проблематично, но оно того стоит! После победы ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБШАРЬ ЕГО ТЕЛО! На его трупе можно найти специальные предметы (см. таблицу).

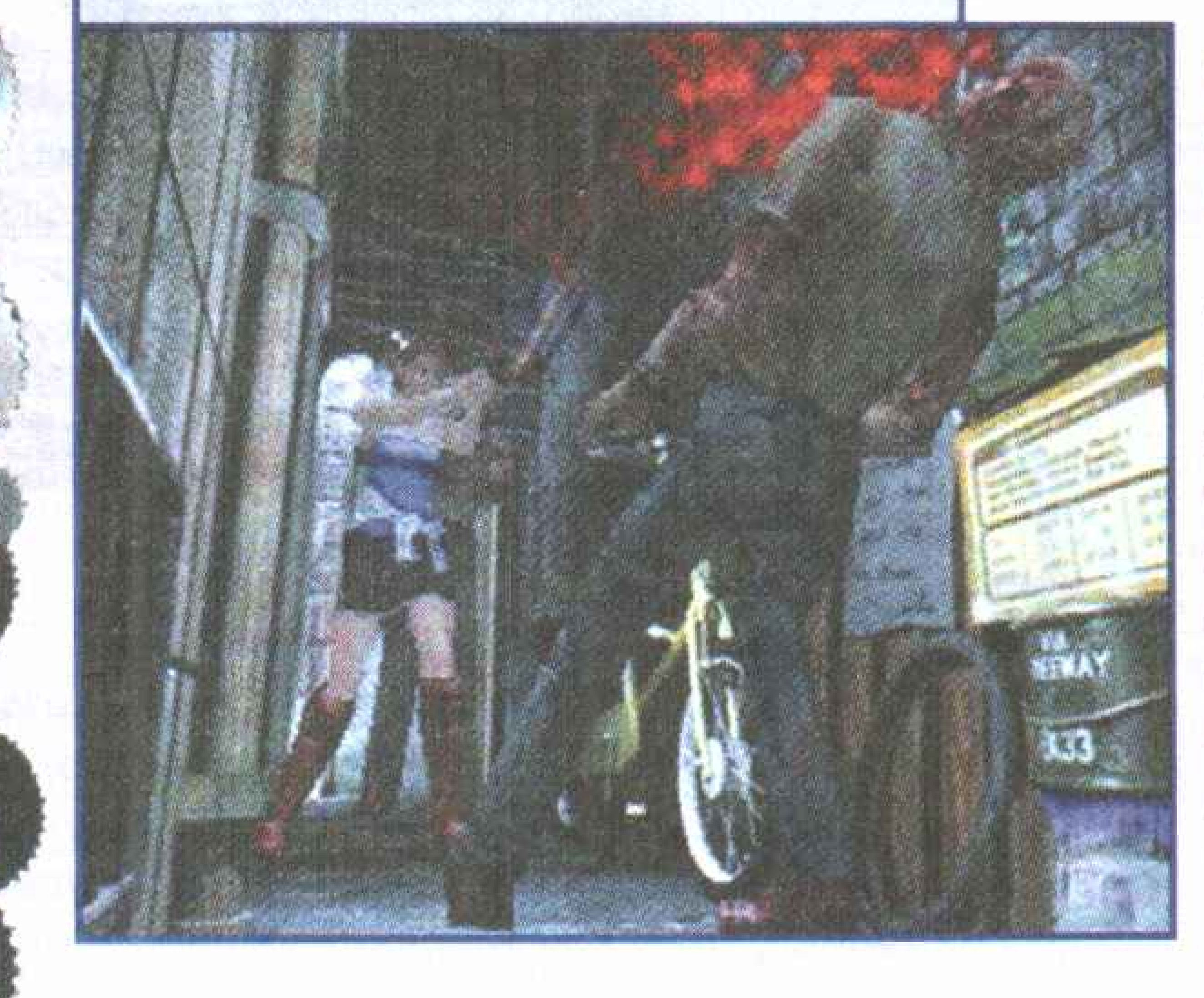
Лучшая стратегия борьбы с Немезисом: ударил-отступил, иначе — тактика волка. Всегда старайся находиться по правую руку от монстра — это жизненно необходимо, и вот почему. Оная зверюга в ближнем бою всегда старается провести захват и в случае успеха может убить с двух ударов. А в правой руке у него гранатомет, которым он вблизи не пользуется. Как только окажешься около правой руки — стреляй!!! Пока он поворачивается в твою сторону, меняй позицию, заходи снова и — стреляй!!! Помни: держаться надо ЕГО правой руки!

Альтернативная тактика. Вышеприведенная тактика подходит для любых ситуаций, но требует некоторой практики. Потому, если ты новичок, делай иначе: экипируйся штурмовой винтовкой (Assault rifle) с полным магазином и расстреливай гада в упор, НИ НА МИГ НЕ ОТПУСКАЯ кнопку выстрела. В тот момент, когда гигант попытается схватить тебя, из-за удерживаемой кнопки выстрела ты автоматически отпрыгнешь и безболезненно переживешь атаку. Но: такая тактика хороша только для больших пространств, ибо если ты, уклоняясь, зацепишься об стенку или иной предмет обстановки, то попадешь прямиком в цепкие объятия Немезиса. А это, как известно, добром не кончается.

Как победить последнее воплощение Немезиз без потерь

Последний бой — он трудный самый. Расстреливай гада из гранатомета до тех пор, пока тот не сбежит в угол, из которого изначально появился. Обычным оружием с ним не справиться, но вот плазменная пушка, одиноко стоящая посредине зала, тебе поможет. Для победы над уродом, преследующим тебя всю игру, ее надо просто-напросто включить. По углам зала расположены три генератора электричества. Быстрым кабанчиком пробеги по залу круг почета, по ходу дела задействовав все рычаги, навешанные на этих самых генераторах. Теперь поспеши к центру зала. Первый выстрел, скорее всего, разметает хлам по округе, второй — разнесет опостылевшую тварь на атомы. После того как пушка задействована, все остальное происходит автоматически. Смотри видеовставку, наслаждайся. Но потом появится выбор: прикончить Немезиса или сбежать. Смело выбирай первое, добей супостата. Не волнуйся, времени на то, чтобы сделать ноги, хватит с избытком.

А зомби здесь тихие...



Счастливый конец: выбери себе приключение

Если ты играл в предыдущие части сериала, ты уже знаешь, что игра сама по себе не линейна. На практике это сводится к тому, что для получения полной биографии одного из 8 героев и выяснения, что же все-таки случилось на самом деле, тебе требуется пройти игру как минимум на уровне сложности Hard. Да и после прохождения показанная тебе концовка будет сильно зависеть от рейтинга. ■



Ну ничего себе Британия-Пуритания!

Что может сделать скучающий 19-летний студент какого-нибудь относительно престижного ВУЗа в Стране туманов и королевы? Скачать картинку с порносайта и разослать всем студентам колледжа, фамилия которых начинается на "С"! Эндрю Бродбент, студент факультета электроники, скачал фотку и разослал ее по е-мылу оным лицам. Один из них взял да и настучал декану. Тот, недолго думая, скинул ее себе на винт и отнес в полицию. "Бобби" скрутили пацана и повезли в суд, где ему пришлось выплатить 280 фунтов стерлингов. Вот так страдают студенты электроники. То есть, простите, бывшие студенты электроники — Эндрю поперли из колледжа аккурат по возвращении из суда.

Покупается РуНет!

Американская телекоммуникационная корпорация Golden Telecom вознамерилась приобрести два российских Интернет-проекта. GT собирается вложить деньги в образовательный портал Referat.ru и игровой Absolute Games (www.ag.ru). На петербургском сайте Referat.ru размещена подборка бесплатных учебных рефератов — по данным GT, к этим ресурсам ежемесячно обращается более 90 тыс. посетителей. Портал компьютерных игр Absolute Games ежемесячно посещает около 58 тыс. человек. Такие вот дела.

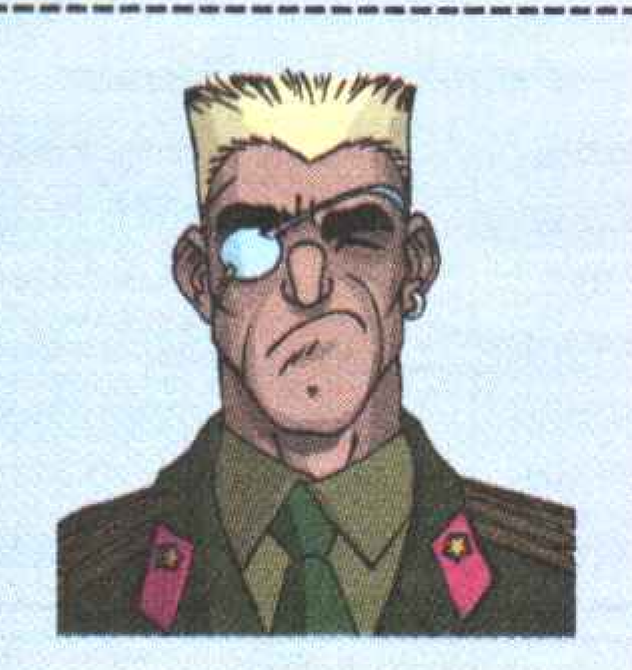
Мистер Университет

Если взглянуть на карту земного шара и обратить взор на Антарктиду, можно заметить среднего размера остров градусов на -дцать повыше. Этот остров зовется Австралией, и живут там исключительно предприимчивые граждане. Один из них — имя не называется — взял да и сменил свое честное австралийское имя-фамилию на Oxford University. Да-да, вот так взял и сменил. Но не просто так, а со своим, чисто капиталистическим, умыслом: он имеет абсолютно полное право поиметь домен www.oxforduniversity.com, что он с успехом и проделал. Теперь ему осталось лишь сидеть, сложа ручки, и ждать, пока сам Оксфордский Университет не выкупит этот домен за, естественно, нехилые бабки. Вот такие предприимчивые люди живут в стране бумерангов и кенгуру...

Святослав Торик
torick@igromania.ru



Новости из БУНКЕРА



Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Обновление терроризма



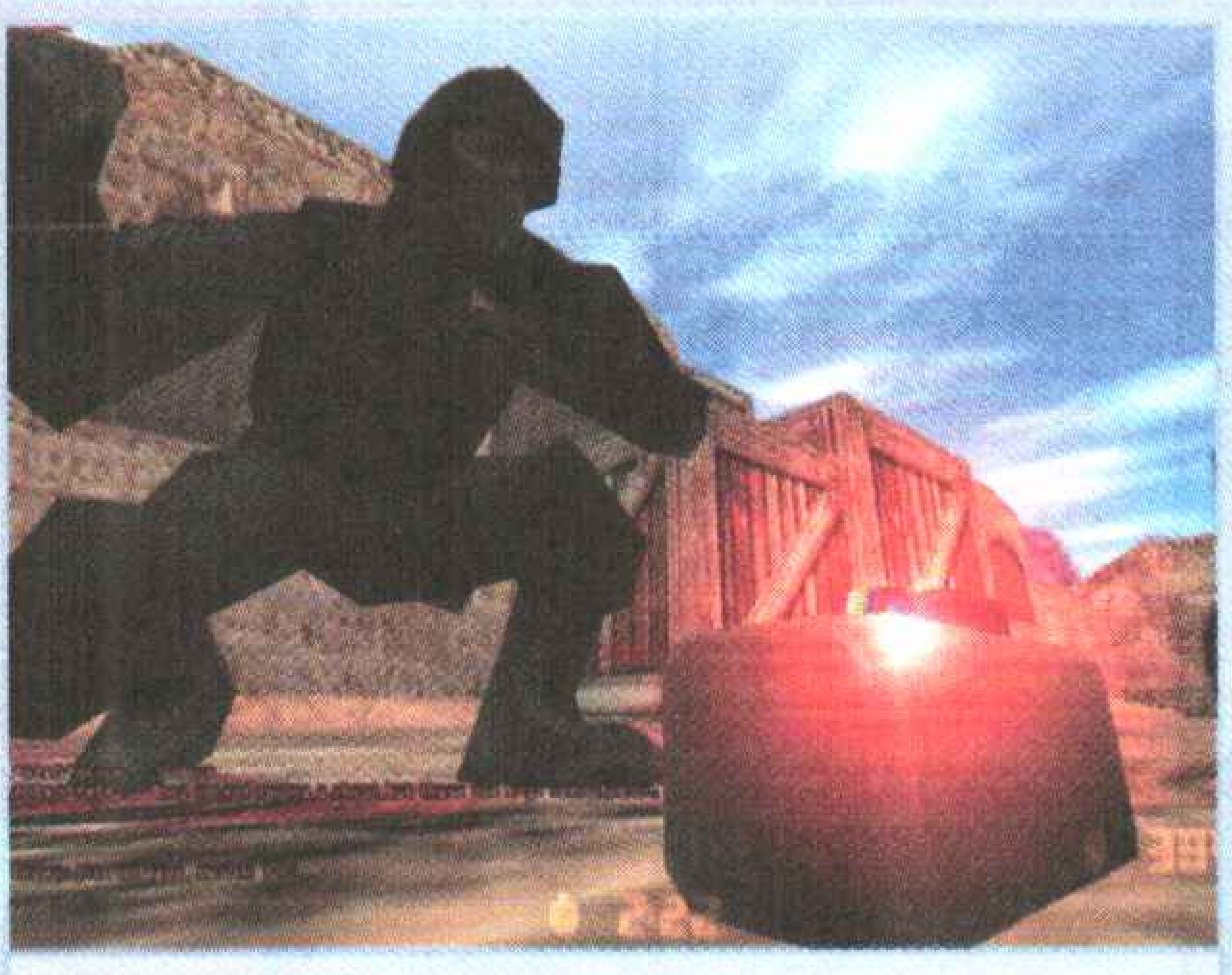
Что ни говори, а все-таки подержать в руках реальный AK или Desert Eagle гораздо приятней, чем абстрактный "пистолет" или "автомат".

Counter-Strike 6.1

ftp.counter-strike.net/pub2/counter-strike/csb61full.exe

Вышла новая версия знаменитого mod'а для Half-Life. Если ты плохо читал предыдущий номер, поясню: CS суть своеобразный Rogue Spear для HL. Игра ориентирована на командные действия, а именно — антитеррористическую операцию. Одна команда захватывает заложников или пытается убить видного деятеля — это зависит от типа игры; другая, соответственно, должна убийству помешать и заложников освободить. Абсолютно реальное оружие, причем есть и уникальные для каждой команды образцы (например, ОМОН'овцам не дадут побегать с "Калашами"), множество типов игры и даже развитая система радиосвязи! Очень рекомендую, это действительно классная вещь.

Официальный сайт: *www.counter-strike.net*.



Работа со взрывчаткой в Counter-Strike. Предположительно, этот вид деятельности предпочитают террористы.

Сыграем заново?

Jhexen

www.raven-games.com/jhexen/

Jhexen — это порт старого доброго Hexen в Windows. Забудь о разрешении 320x200 и 256 цветах — теперь это почти современная игра под OpenGL. Имеется куча модерновых фишек (таких, как поддержка 3D звука, lens flare, динамическое освещение) и не таких уж модерновых, как, скажем, mouselook. Правда, для игры тебе все равно потребуется оригинальный Hexen.



Хоть все и гладкое, в духе 3Dfx'овой эры, а все равно веет стариком Doom'ом...

Раскрась свой самолет

F/A 18 Camo Commander

www.gttweb.com/jf18/fa18cc.htm

Утилита для авиасимулятора Jane's F/A 18, позволяющая быстро менять камуфляжи на фюзеляже (хе-хе) твоего самолета. Проще говоря, это менеджер скинов для F/A 18. "Скины" можно использовать трех типов: дефолтные, то есть поставляемые с игрой, официальные, то есть созданные в Game Tool Technologies (это фирма, которая выпустила Camo Commander), и самодельные — нарисованные народом и присланные на сайт *www.gttweb.com*.



Jane's F/A 18 Camo Commander.

USAF Camo Commander

www.gttweb.com/usaf/usafcc.htm

Такая же утилитка, но для Jane's USAF. Удобный интерфейс: выбрал скин из списка, нажал launch — и игра запускается уже с нужными поправками.

www.gttweb.com/f2cc.htm — и последний Camo Commander, на этот раз для Flanker 2.0. Последний у нас в обзоре, но не последний на сайте. Кроме разномастных "коммандеров" Game Tool Technologies выпускает еще огромное количество разнообразных утилит, программ и программулечек, почти все из которых так или иначе касаются авиасимуляторов. Так что если в душе ты пилот, запомни этот адрес: *www.gttweb.com*.

И снова Disciples...

На сайте *www.strategyfirst.com* продолжается систематическое выкладывание лучших народных карт для **Disciples**. Перечень карт, оказавшихся лучшими в этом месяце, ты можешь поглядеть на врезке.

Кроме этого, на сайте вновь появились загнувшиеся было коллекционные карты (это не maps, а cards), посвященные отдельным персонажам игры. Зачем они нужны, непонятно, но раз фанаты просили, то вот тебе — получи и распишись. Карта представляет собой небольшую картинку в формате JPEG, на которой изображен один из юнитов Disciples с коротеньким описанием. Кто заинтересовался — искать здесь: *www.strategyfirst.com/Eng_Web/dslcards/*.



А вы "Ноктюрн" сыграть смогли бы на флейте водосточных труб?

На "Официальном фэн-сайте Nocturne" Spookhouse *(www.3dactionplanet.com/spookhouse)* с завидным постоянством появляются все новые и новые миссии для игры. Причем, как утверждают сами геймеры, прекрасного качества. Так что теперь ты будешь знать, что делать с этой новенькой, потрясающе красивой, ужасающе страшной и сногсшибательно интересной миссией, которая только что вышла из-под твоего пера, то есть мыши.

Motel 666

www.planetquake.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/spookhouse/motel666.zip

Эта миссия примечательна тем, что ее сделал не просто какой-то юзверь, а Rick Felice, дизайнер из Terminal Reality. Цель работы — показать народу, как надо пользоваться редактором (вот так, ни много ни мало). Из-за этого миссия изобилует всякими выключателями, дверьми, рубильниками и прочей утварью, которая обычно конфузит новичков в редакторе.

Act6

www.planetquake.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/spookhouse/ACT6.POD

Ценность этой миссии в том, что она показывает события, случившиеся после эпилога игры. Раскрыто множество загадок, становится известна судьба многих персонажей. Ну, и немного кровушки пролить тоже придется. Куда ж мы без этого...

Voodoo

www.planetquake.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/spookhouse/VOODOO.POD

Совершенно непонятная вещь, поскольку, по заверениям авторов, эта миссия — не что иное, как ток-шоу! В Nocturne? Проверь сам.

Unusual

www.planetquake.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/spookhouse/Unusual.zip

Перво-наперво следует отметить, что это НЕинтерактивная миссия, то есть просто ролик. Но из него мы можем узнать что-то такое... такое... чего мы никогда не ожидали бы, что-то... необычное!

И еще немного ссылок из Бункера...

www.voodooextreme.com/files/soflvdemo57patch.exe

Экий прикол: только недавно игре **Soldier of Fortune** пригрозили "последствиями" из-за обилия насилия и кровавых сцен, причем так пригрозили, что разработчики даже решили выпустить специальную бескровную версию, и вот, пожалуйста — появление "кровавого патча"! Этот апдейт к демке SoF не убирает, а добавляет крови и мяса в игру! Видимо, для тех, кому не хватило...



Страшный человек. Замочит в сортире и глазом за стеклом не моргнет.

Fly3D 0.87

www.paralelo.com.br/produtos/fly3d/fly3d.htm

Если среди вас есть потенциальные гейм-девелоперы или хотя бы люди, интересующиеся созданием игр, прошу обратить внимание. Fly3D — это новый игровой движок с OpenGL в качестве трехмерного API. Весь процесс создания игры состоит только из написания плагинов к движку. А плагины, по утверждению авторов, делаются элементарно: несколькими щелчками мыши. Они разработали сразу несколько фронт-ендов, то есть дружеских

Карты для Disciples

Лучшие карты за истекший месяц.

Wabbit Hunt (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/Wabbit_Hunt.zip
Nemesis Bloodskull (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/NemesisBloodskull.zip
Argh (72x72)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/Argh.zip
Judgement (48x48)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/JudgeMent.zip
Under Siege (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/JudgeMent.zip
Spell Singer (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/Spellslinger.zip



Death to A King (48x48)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/DeathToAKing1.zip
Texas Tornado (72x72)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/TexasTornado.zip
New Empire (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/NewEmpire.zip
Chivalry And The Norse (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/ChivalryandtheNorse.zip
Don't Get The Gold (96x96)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/DontGetTheGold.zip
Secret Society (72x72)
www.strategyfirst.com/Eng_Web/news/TheSecretSociety.zip

интерфейсов, чтобы утомительный процесс кодинга превратился почти в развлечение. К движку прикладывается куча утилит, демок и примеров готовых плагинов, которые можно использовать в качестве образцов. Заботу о нашем брате проявили, понимаешь... Приятно!

Tacoma Adrenaline

www.zone.com/adrenaline/

На "Зоне" новое развлечение — **Tacoma Adrenaline**. Новая игра от Microsoft примечательна тем, что она... абсолютно бесплатна! Просто качаешь 300-килограммовый файл и наслаждаешься чуть ли не Need for Speed в лучших традициях жанра! Игра идет прямо в браузере, но ее можно запустить даже в полноэкранном режиме! О том, что за компания создала эту игрушку, напоминают лишь непобедимые баннеры с предложением купить машину, на которой ты сейчас едешь. Вот это бизнес!



Да это ж натуральный NFS! Только слегка дегенерировавший...

И последнее.

Как обычно, все из перечисленного в рамках этой новостной подборки может быть найдено на нашем компакте. И необходимо также отметить, что данная подборка носит постоянный характер, т. е. будет присутствовать в каждом выпуске "Бункера". Так что у тебя нет никаких шансов остаться без свежих пачек уровней, юнитов и всяких разных примочек. Уж мы постараемся, будь уверен! ■

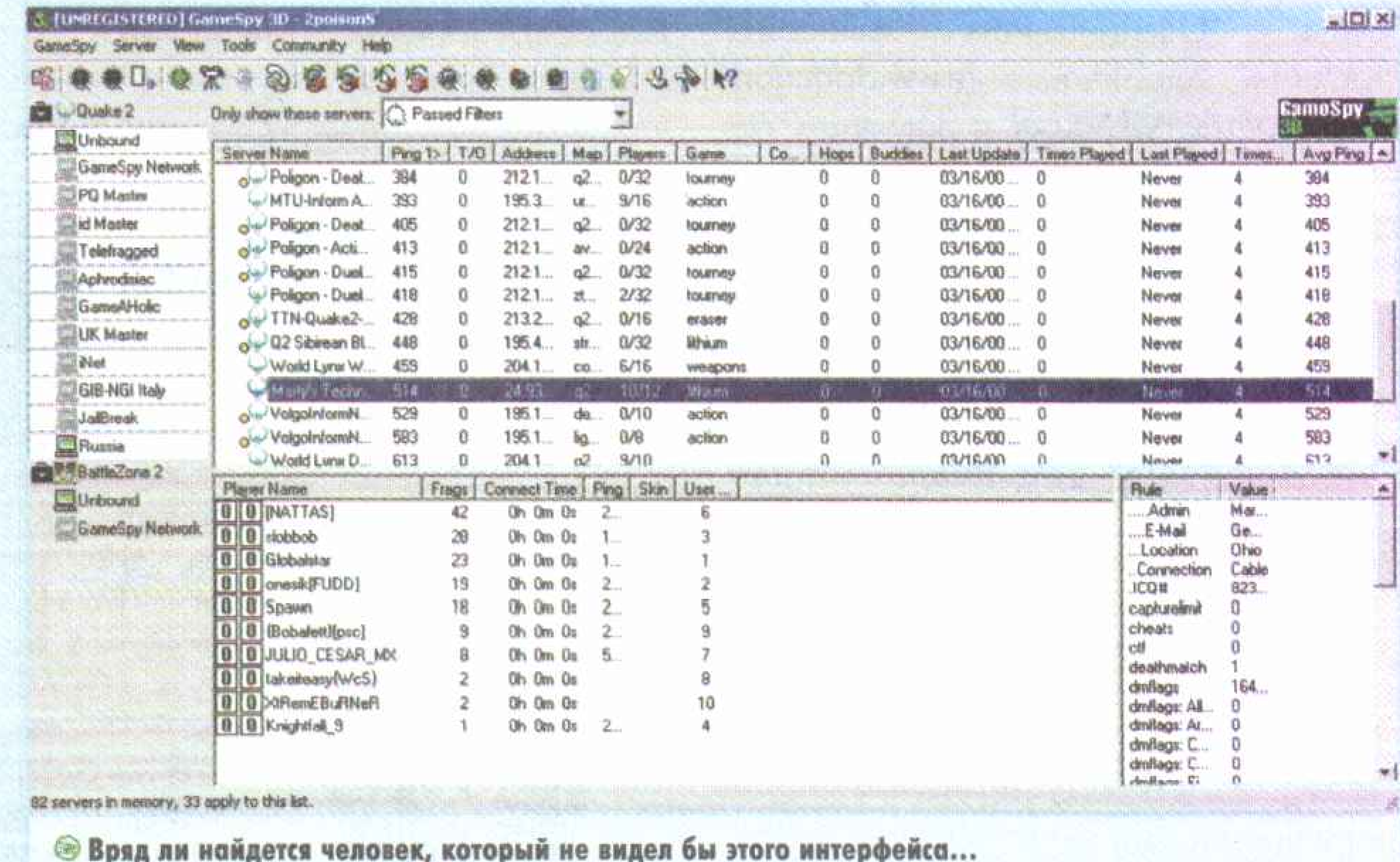


Гейм-лаунчеры: Быстрый старт

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Сегодня мы поговорим о гейм-лаунчерах. Если ты играешь через Сеть, то наверняка эксплуатируешь труд этих, как правило, удобных и просто незаменимых помощников в деле сетевого гейминга.

Самая известная и распространенная из подобного типа программ — это, как известно, GameSpy. Многие наверняка ее юзали или хотя бы скачивали и смотрели. Но мало кто задумывался, что кроме GameSpy есть еще и другие программы того же типа, заточенные чуть под другие задачи, обладающие немного другими возможностями — одним словом, рассчитанные на другого пользователя. И кто знает, может быть, ты и есть тот самый другой пользователь?



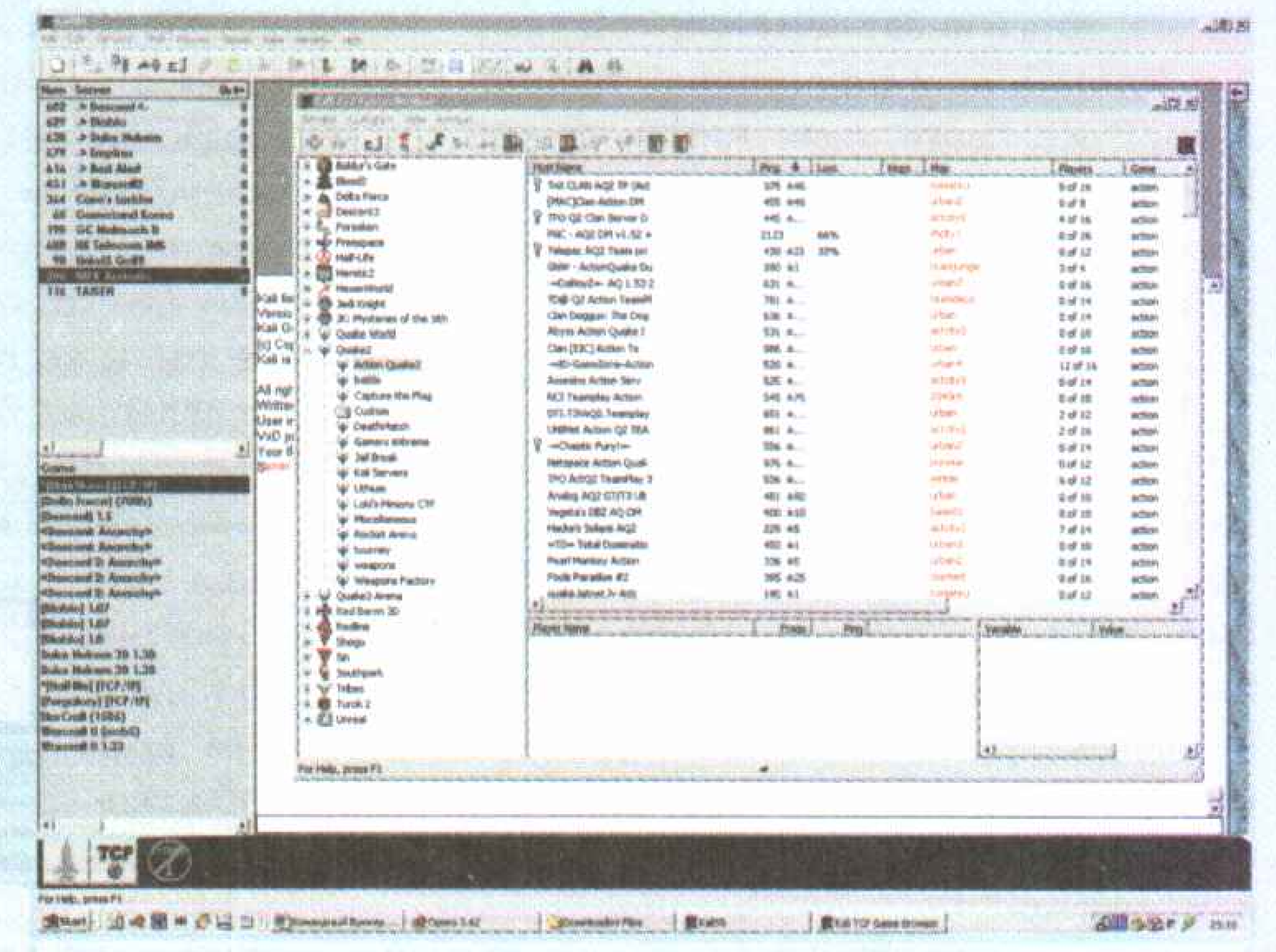
Вряд ли найдется человек, который не видел бы этого интерфейса... Ну хорошо, который не слышал бы этого названия.

Однако по порядку. Раз уж разговор зашел о гейм-лаунчерах и фронт ендах (так заковыристо зовется этот тип программ), то начнем мы как раз с упомянутого уже

GameSpy 3D. Обойти эту программу стороной было бы неприлично по отношению к тем, кто вообще пока не въехал, о чем это мы тут толкуем.

GameSpy 3D

По распространенности это Windows игрового мира — ни больше ни меньше. Им пользуется подавляющее большинство тех, кто вообще использует гейм-лаунчеры. GameSpy 3D предлагает довольно много продвинутых возможностей. Основная из них — составление и обновление списка серверов из своей базы данных. Для получения списка нужно, чтобы игра поддерживалась программой, поэтому GameSpy постоянно обновляется, пополняясь почти всеми современными популярными играми (в основном жанра action). С готовым списком "Шпион" может практически все — пинговать для определения скорости коннекта, показывать информацию о типе игры (DM, CTF и т. д.), карте, количестве игроков и многое другое. Можно фильтровать и сортировать сервера, чтобы подстроить список под любые нужды. Однако возможности GameSpy 3D не ограничиваются операциями со списками игровых серверов. Дополнительные функции включают DNS Lookup, traceroute, чат и замечательную, на мой взгляд, фишку — buddy list. Это список знакомых игроков, которых можно потом в реальном времени отслеживать по всем серверам. Причем знакомых можно вносить не в один, а в целых три списка! Это удобно, чтобы держать отдельно друзей-квакеров и друзей-анрыльцев или просто друзей и заклятых врагов. От программ-конкурентов GameSpy 3D отличается большим набором поддерживаемых игр, количеством функций и огромной, можно сказать, популярностью.



Отстаешь, Кали, от "Шпиена" по красоте. А за то, что Action Quake нашла, выношу благодарность.

Kali95

Перво-наперво не обращай внимания на странное и подозрительное число 95 в названии. Оно не говорит ни о дате релиза текущей версии, ни о предпочитаемой операционной системе. По крайней мере, Q3 Arena там уже есть, и под Win2K прога пашет без проблем. Назначение Kali почти то же, что и у GameSpy, но у этого индивидуума есть свои тонкости. Приятно удивляет поддержка приличного жанрового разнообразия игр. Хотя большинство из них все же относятся к классу action, это уже не только 3D shooters, а и такие вещи, как Freespace, Delta Force, Descent 3, Forsaken и т. д. Но особенно меня порадовал в списке поддерживаемых игр Baldur's Gate, который ну уж никак нельзя отнести к action (я, вообще говоря, не против стрелялок, но не фрагами едиными жив геймер). В остальном все стандартно: списки серверов, пинги, чаты и все прочие прелести жизни. Программа умеет "мыслить" такими терминами, как Action Quake или Rocket Arena, вычленяя их из общего списка. Вдобавок Kali имеет собственную серверную часть — одним нажатием кнопки ты можешь замутить крутой игровой сервер у себя дома.

Два недостатка не позволяют Kali догнать по популярности своего главного конкурента. Устаревший и какой-то аляповатый интерфейс, абсолютно не интуитивный, не как у GameSpy, и отсутствие некоторых второстепенных, но полезных фишек. Впрочем, никакой даже самый стильный интерфейс не подружит GameSpy с Baldur's Gate... Так что выбор за вами.

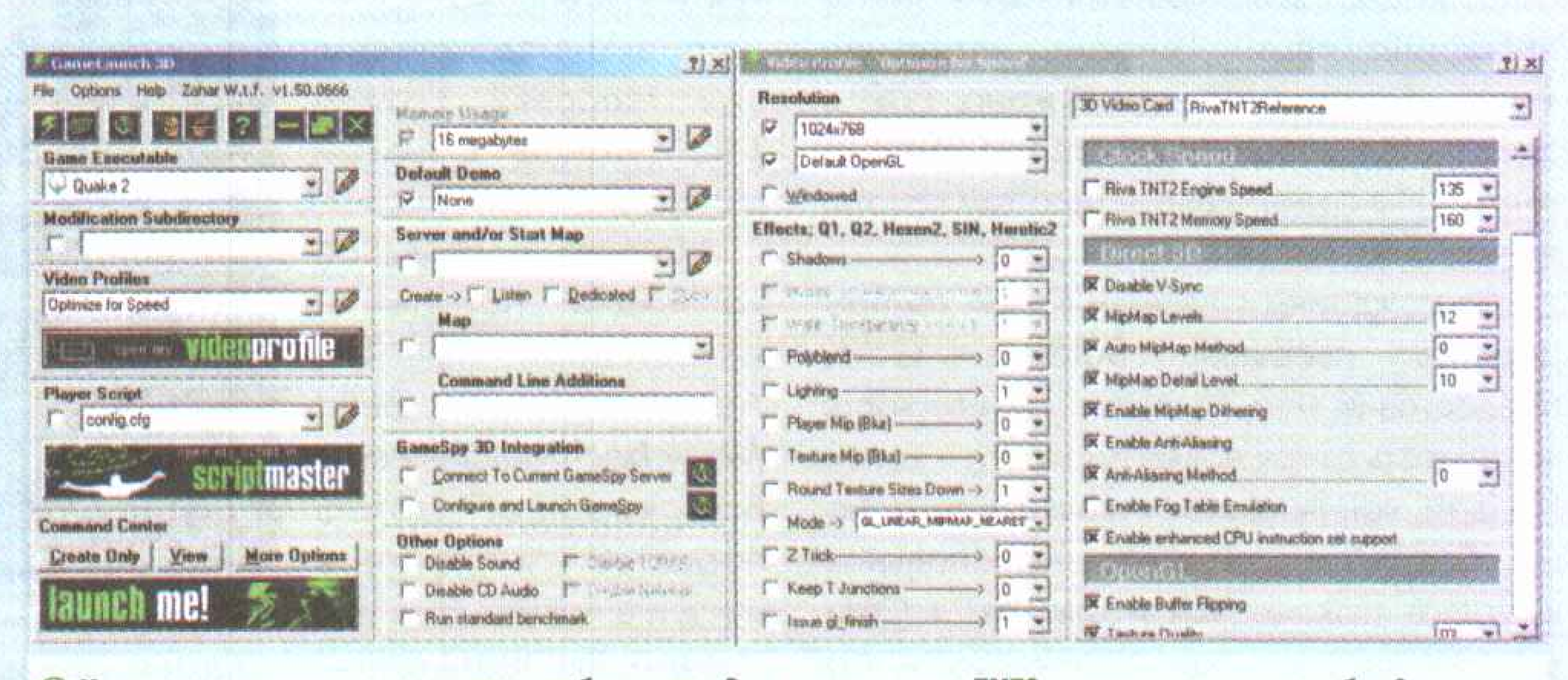
GameLaunch 3D

Программа от создателей Game-Spy, но несколько иной направленности. Свою жизнь на твоей системе начинает так же, как и "Шпион" — setup определяет, какие из под-держиваемых игр установлены. По-том начинается кое-что оригинальное. GameLaunch просит указать тип видеокарты и предлагает настроить выбранную игру для максимальной скорости или лучшей графики, по выбору. Делается это двумя основными способами. Во-первых, под нужды игры подгоняется видюха, соответственно чему конфигурируется Direct3D, OpenGL и Glide. Во-вторых, под нужды игры подгоняется сама игра. То есть всевозможные конфиги и прочее, причем при помощи весьма дружелюбного интерфейса.



Обрати внимание на номер версии: 1.50.0666. Злобная штучка...

Нехилую кучу настроек и опций перечислить просто невозможно, да и смысла нет — лучше один раз увидеть. GameLaunch полностью интегрирован с GameSpy (что, впрочем, не удиви-

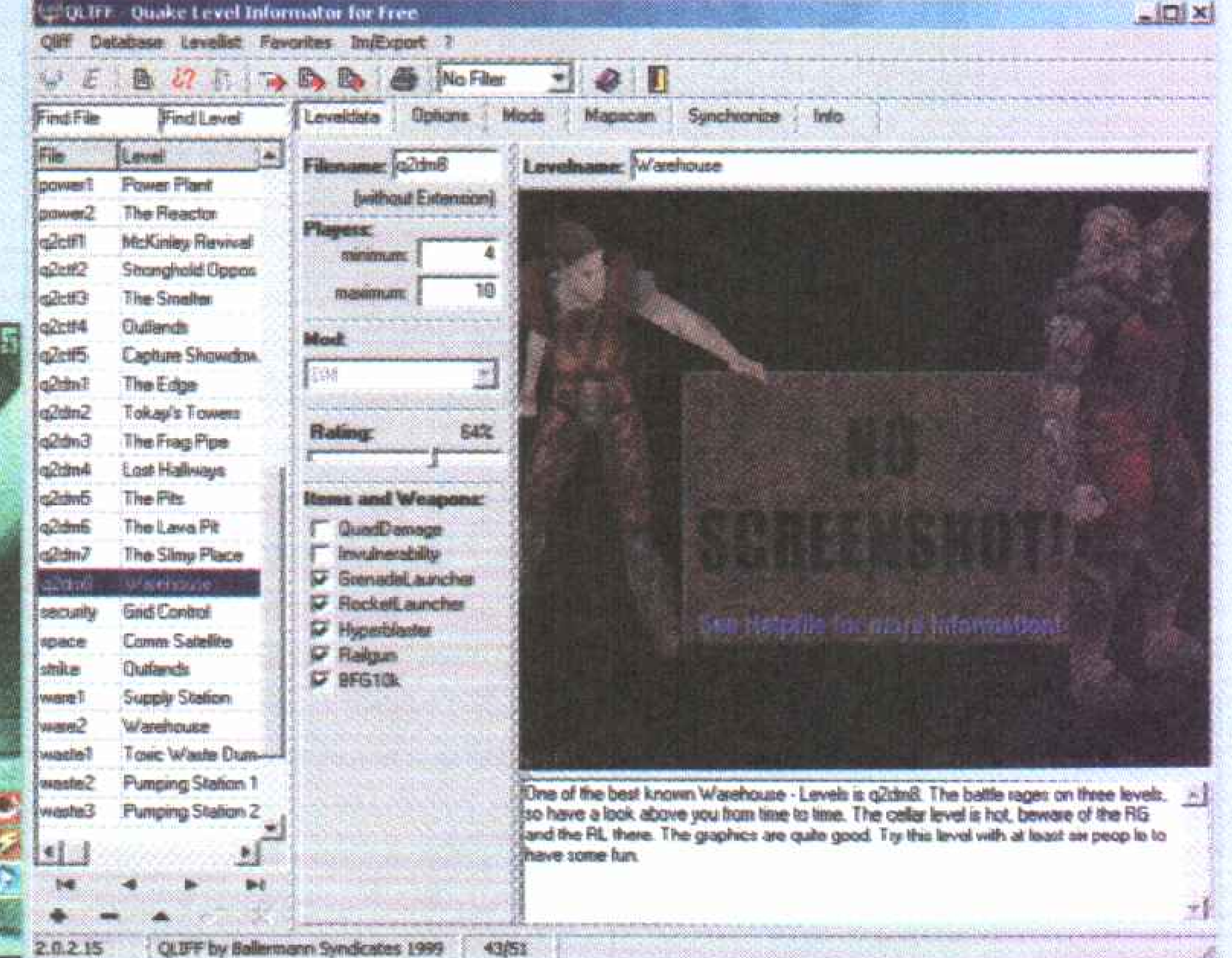


Настроек так много, что глаза разбегаются. Эх, неужели моя TNT2 еще на что-то способна?

тельно), хотя и имеет несколько собственных функций "из мира онлайна". Поддерживает все Кваки, один Анрил, второй Hexen и не менее второй Heretic, а также Жизнь с Грехом Пополам... то есть Полу-Жизнь и Грех.

QLIFF 2

И еще один гейм-лаунчер, так сказать, вдогонку. Название расшифровывается как Quake Level Informator For Free, то есть Халявный Информатор Кваковских Уровней. Особенно понравится тем, у кого из-за этих уровней квейковская директория уже обогнала по размеру Windows. Информатор будет информировать тебя о всех картах, которые ты накачал из Сети, притащил на дискетах от своих друзей или натырил еще каким-либо образом. Инсталлируешь, запускаешь Mapscan и... вуаля! — вся твоя директория с картами как на ладони, в аккуратном списке. Осталось добавить скриншоты и присвоить каждой карте рейтинг. Думаешь, все? Не-а. Есть еще такая фишка, как Itemscan. Сканирует все карты на предмет наличия на них определенных типов оружия и других предметов. Вся эта информация вместе с минимальным и максимальным количеством игроков, кратким описанием и многим другим отображается для каждого левела в базе данных. Можно настраивать всевозможные параметры, есть специальная вкладка для подключения mod'ов. Ну, теперь все? Нет. Теперь самое интересное. Выбираешь любую карту, прыгаешь туда сам и... выпускаешь на нее любое количество Eraser'ов (для тех, кто в танке: Eraser Bot — это один из самых известных ботов для Q2). Let the carnage begin! ■





Новые лица Забытых Королевств

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Смотри, какая несправедливость выходит: для шутеров ресурсов в Сети хоть отбавляй — можно качать уровни, боты, моды... Для стратегий тоже выбор небедный: карты, миссии, кампании, юниты. А третий народный жанр, РПГ, в деле custom'изации всей страны немного отстал. И в самом деле — чего там качать, не новых же NPC?

Долгожданным лучиком в этом темном царстве сверкнул Baldur's Gate, предоставив нам, юзерам, возможность закатывать в игру новые портреты и звуки. Не ахти, конечно, какая модификация, но на безрыбье... Сейчас самопальных картинок (так же, как и озвучек) в Сети расплодилось великое множество — вот ссылки лишь на некоторые сборники. Описывать тут нечего, поэтому даю голые линки. Остается добавить, что, как и у всего "самодельного" в И-нете, качество этих творений, скажем так, лежит в широком диапазоне.

Начнем с большой коллекции портретов, находящейся на **The Adventurer's Guild** *(www.bgchronicles.com)*. Все картинки можно посмотреть и скачать в индивидуальном порядке или взять оптом в zip'ах.



Male Rogues: дословный перевод – "Самцы Мошенники".

www.bgchronicles.com/xode/images/mwarrior.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mwarrior/mwarrior.zip) — Male Warriors

www.bgchronicles.com/xode/images/fwarrior.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/fwarrior/fwarrior.zip) — Female Warriors

www.bgchronicles.com/xode/images/mpriest.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/mpriest.zip) — Male Priests

www.bgchronicles.com/xode/images/fpriest.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/fpriest.zip) — Female Priests

www.bgchronicles.com/xode/images/mwizard.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/mwizard.zip) — Male Wizards

www.bgchronicles.com/xode/images/fwizard.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/fwizard.zip) — Female Wizards

www.bgchronicles.com/xode/images/mrogue.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/mrogue.zip) — Male Rogues

www.bgchronicles.com/xode/images/frogue.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/mpriest/frogue.zip) — Female Rogues

На **The Adventurer's Guild** можно найти и кое-что нестандартное. Например, сборник альтернативных портретов балдургейтских NPC. На случай, если тебе не нравится, что какой-нибудь Ajantis выглядит как твой главный персонаж.

http://www.bgchronicles.com/xode/images/altnpc.html

(http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/altnpc/altnpc.zip) — Alternate NPC's

Или, скажем, набор портретов знаменитостей, которые можно использовать в качестве персонажей BG. Для поклонников и извращенцев.

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/vance/celeb.zip — Celebrity Pack 1

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/vance/herc.zip — Celebrity Pack 2

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames2/planetquake/bgchronicles/agportraits/vance/atl.zip — Celebrity Pack 3

На случай, если этих портретов тебе не хватит, поищи здесь:

www.vaulscastle.com/games/baldursgate/bgportraits.htm

www.tgeweb.com/

www.geocities.com/Paris/Louvre/9310/bg_char_portraits.html

www.xmission.com/~jester/

www.bgrealms.com/teambg/portraits/maleport.html — Гигантский архив! (Males)

www.bgrealms.com/teambg/portraits/femport.html — Он же, но Females

www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/8027/baldur.html

www.geocities.com/Area51/Dreamworld/7109/

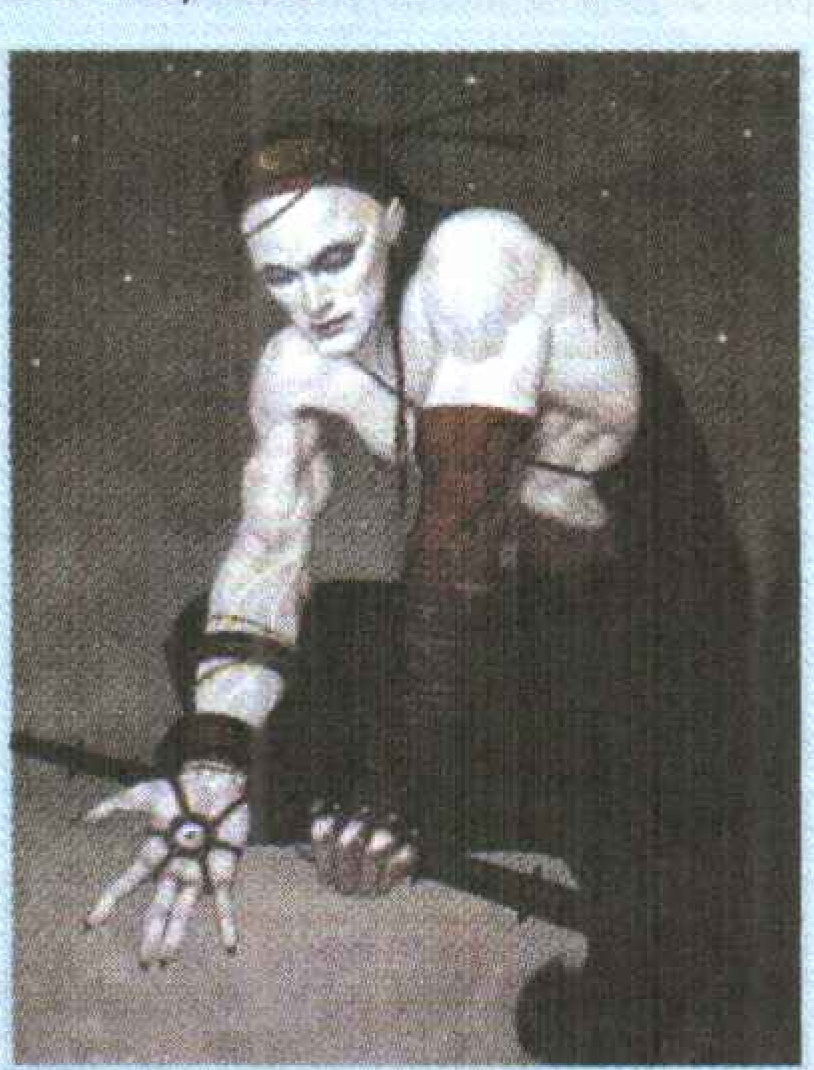
Голосовых файлов народ поназаписывал столько, что все мои попытки сделать какой-то обзор или хотя бы вычленить лучшие были обречены на провал. Человек, к сожалению, живет не 400 лет... Поэтому просто даю ссылки сайтов, где можно найти коллекции wav'ов для Baldur's Gate.

www.bgchronicles.com/xode/wavs.html — Все тот же **Adventurer's Guild**. Самая большая коллекция, которую мне удалось найти. Здесь есть все: от голоса Джима Керри до неизбежных, как конец света, Бивиса с Батхедом. Впрочем, кроме этих издевательств, есть и нормальные, "подходящие" голоса...

http://home.adelphia.net/~debacle/ — **Debacle's BG Soundpack Page**. Название говорит само за себя.

www.geocities.com/~kingbarnes/ — **King Barnes Domain.** Еще одна страничка с голосами.

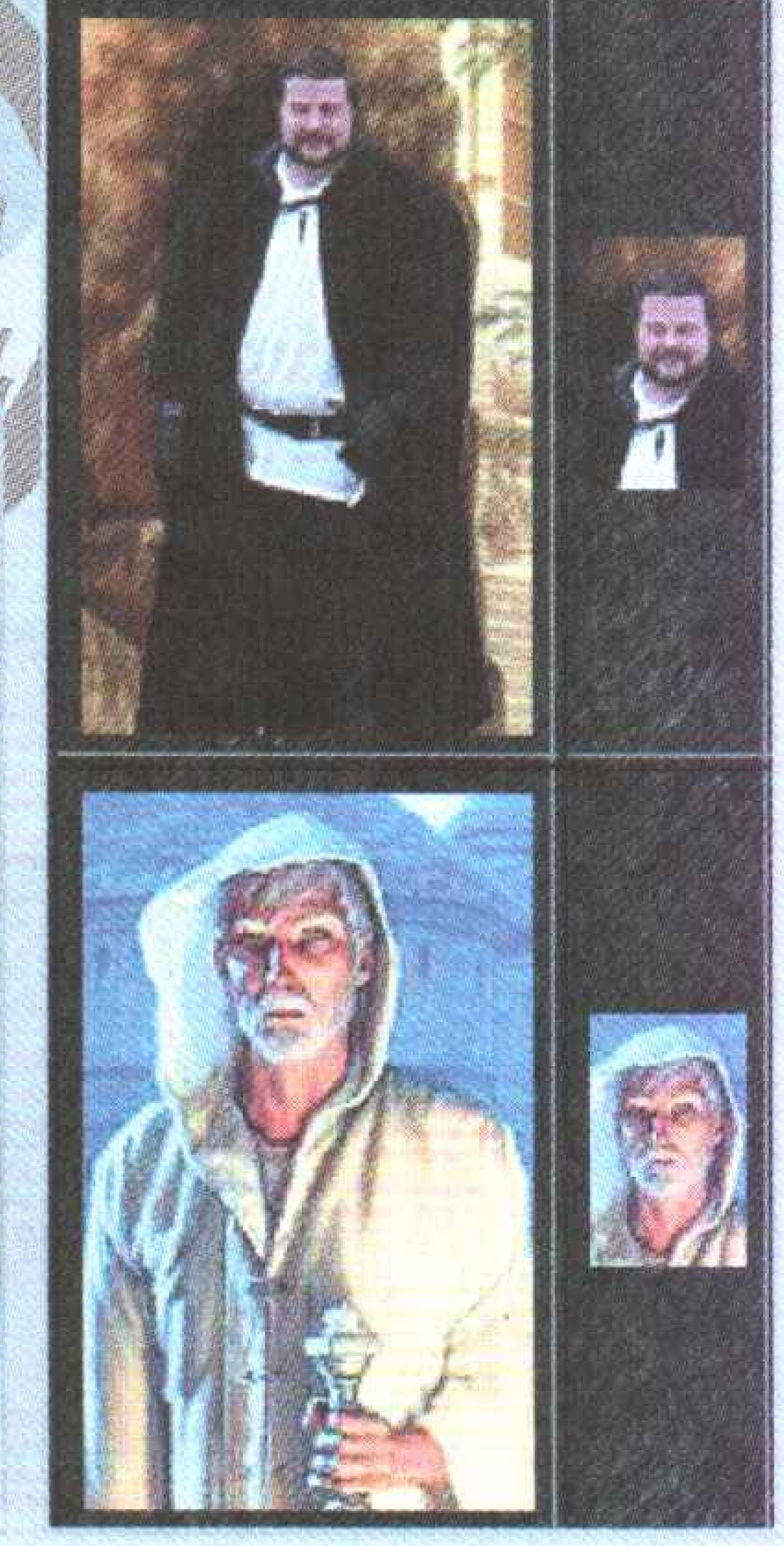
На этом все. Надеюсь, мне удалось сделать твою онлайново-игровую жизнь немного более интересной и... упорядоченной. :)) ■



Как ты думаешь, какой это класс? А раса?



Интересный вид у этого монаха. Прям как из мультика про Короля Обезьян.



БУНКЕР



"Беспредельный" редактор

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Мы продолжаем рассказ о редакторах к твоим любимым игрушкам. Этот выпуск мы решили посветить такой благодарной теме, как Grand Theft Auto 2. Вышло сразу несколько отличных редакторов к этой замечательной игре, каждый из которых выполняет отдельную роль и в целом поможет сделать тебе собственный уникальный город со своими районами, машинами и даже миссиями. Ты можешь скачать редакторы из Сети сам или – что гораздо проще – взять с нашего диска.

GTA2 Editor

Где взять: *www.dma-design.com/gta2/editing/editor.exe*

Возможности: 90% игровых

Сложность освоения: низкая

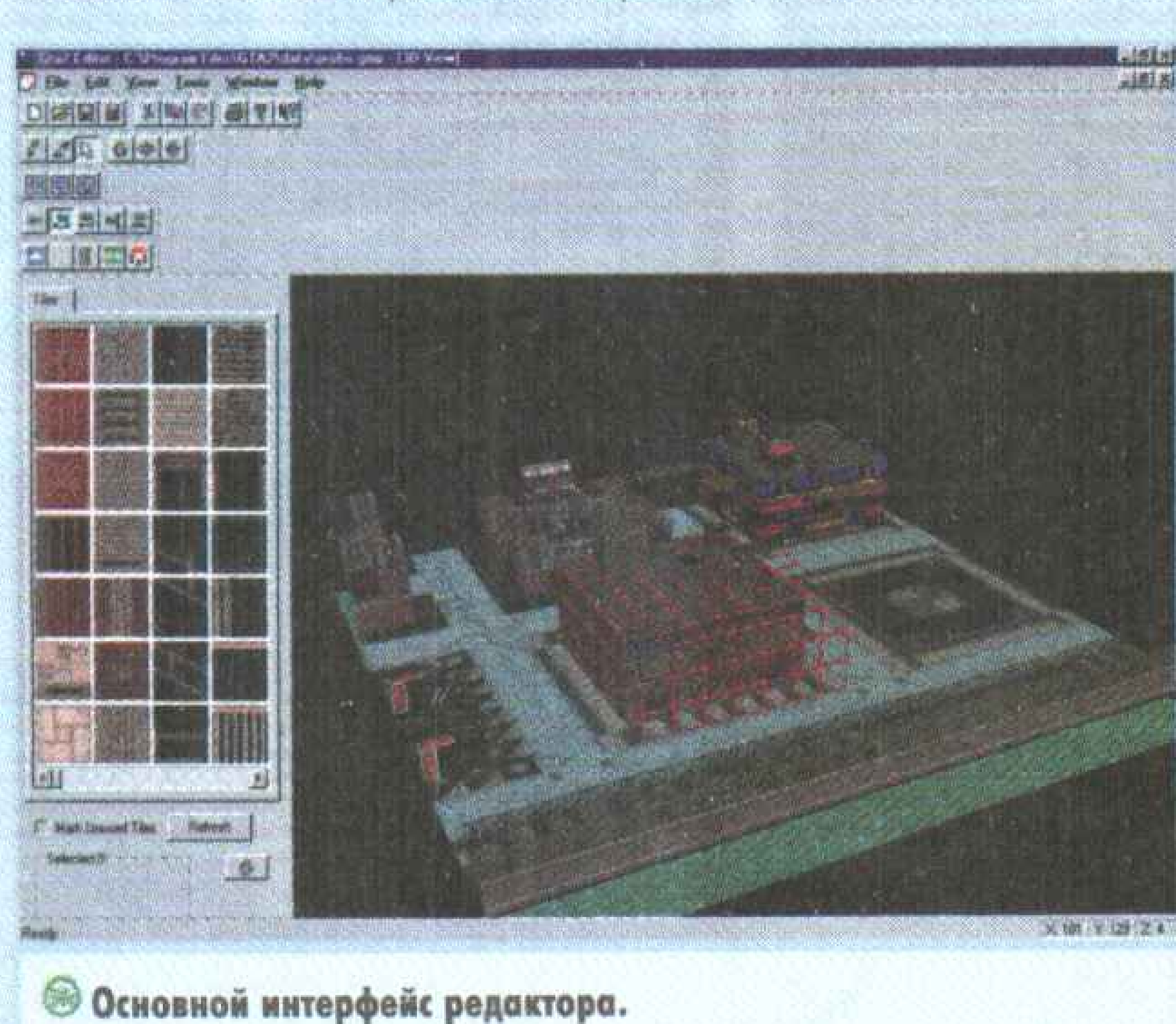
Размер: 1,5Mb

Official GTA2 Editor — очень мощный инструмент для создания городов. Этот редактор позволяет создавать собственные конструкции, покрывать их тайлами, задавать зоны, наносить различные объекты — словом, может практически все. Не сказать, чтобы он очень сложен, но запас терпения и пива нужен огромный: рисовать целый трехмерный город — это не тайлы в **AoW** размещать. Поработав в этом редакторе, начинаешь понимать, почему в **GTA2** только три уровня. :) Итак, приступим.

В начале создания первой карты у тебя спросят, какой файл стиля (**.sty**) ты будешь использовать. Файлы с таким расширением содержат в себе всю графику уровня и находятся в директории **X:\GTA2\DATA**:

wil.sty — графика из первого уровня,
ste.sty — графика из второго уровня,
bil.sty — графика из третьего уровня.

Выбирай нужный файл. Теперь перед тобой основной рабочий интерфейс: сверху расположилась рабочая панель, слева — "архив" тайлов, а остальная область отведена под изображение города. Но это только первоначальный вид редактора — зайди в меню **View** и поставь галочки напротив **Block Info** (справа появится соответственное окно), **Area Tools**, **Mode Tools** и **Camera**. Теперь все готово к работе. Подробный процесс создания города описывать сложно, долго, а главное — бессмысленно (в силу его "индивидуальности" для каждого отдельного картоваятеля), поэтому ограничимся рассказом в общих чертах.



Основной интерфейс редактора.

Здания и ландшафт

Первое, что тебе придется сделать, это здания. Для этого обведи определенную область, присвой метку здания (иконка домика) и повысь ее уровень (**Shift+Q** — поднимать уровень, а **Shift+A** — снижать) до необходимого. Оберни здание в тайлы (используй для этого **Block Info**) и начинай "вытачивать" его по блокам с помощью **View => Slope**. Далее покрывай окончательный объект тайлами. Сами тайлы можно повернуть как душе угодно, а также анимировать их в **Edit => Animation**.

В случае неправильного нанесения тайлов их можно заменить на другие, используя **Edit => Replace**. Другие элементы ландшафта делаются аналогично: помечается область, присваивается метка (дорога, поле и т. п.), меняется высота, вырезается нужное и накладываются тайлы.

Объекты

Объекты можно добавлять только в **Top Down View** (**View => Top Down View**). Они могут быть помещены на поверхность любого блока, имеющего прямое соприкосновение с землей, а значит, не могут быть помещены на поверхность воды или просто подвешены в воздухе. В остальном все как у **Lights** (см. ниже): опция **View** — для отображения в редакторе, опция **Edit** — для редактирования. Сами объекты можно посмотреть через **View => Objects**.

Освещение

Карту можно (и нужно) освещать. В этом тебе поможет **Edit => Lights**. Галочка напротив **View** означает, что освещение будет отображаться на карте. В пункте **Edit** задаются параметры света (смотри скрин). **Add Selection** добавит освещение (под углом слева) над выбранными блоками. **View Markers** показывает позиции света на карте.

С помощью этой кучи движков можно устроить отличную иллюминацию!

Зоны

После того как здания построены, объекты размещены и все это как следует освещено, приходит время делить город на зоны. Чтобы создать зону, обведи нужное количество блоков рамкой и жми **Edit => Zones => Add Selection**. Всплывет диалоговое окно **Edit Zone Data** — тут ты можешь отредактировать размеры зоны, присвоить ей имя (имена зон не должны совпадать, иначе возникнут проблемы при создании скриптов) и задать ее тип. Рассмотрим основные типы зон подробнее.

General Purpose — этот тип зоны используется для того, чтобы ссылаться на нужную местность в скриптах миссии.

Navigation — используется для обозначения районов в игре. Ты не раз видел действие зоны такого типа, когда въезжал в новый район (в игре, естественно) — появлялось его название. Те же полицейские, когда по рации сообщают о преступлении, называют район, в котором оно совершено. Каждый блок в городе должен быть привязан к какой-нибудь навигационной зоне. Для обозначения больших частей города (например, "северная часть", "южная" и т. п.) также используются навигационные зоны.

А здесь у нас будет пожарная станция...

Traffic light — с помощью этих зон обозначаются перекрестки и прочие зоны, где нужны светофоры (игра расставляет их сама). Такие зоны не могут быть размещены на наклонных поверхностях и близко к ним. Также они должны располагаться подальше друг от друга.

Railway Station — используется, как можно было догадаться, для обозначения железнодорожных станций. **Platform zone** обозначает зону, где могут ходить люди. Платформа должна располагаться вплотную к железнодорожным путям. Также нужно расположить точки въезда, выезда и остановки поезда.

Bus Stop — зоны автобусных остановок. Зона должна помечаться на тротуаре — там будут собираться люди. Маршрутов у автобусов нет, и появляются они случайно.

General Trigger — зоны триггеров. Используются при скриптинге миссий.

Information — зоны информации. При вхождении в такую зону игрок получает определенную информацию. Используются при создании миссий.

Gang — зоны преступных группировок. Название зоны соответствует названию группировки. По улицам такой зоны гуляют люди соответствующей группировки и ездят ее фирменные машины. Каждая группировка может контролировать сколько угодно таких зон.

Local Navigation — такие зоны используются так же, как и **Navigation**, но для обозначения каких-нибудь, скажем так, достопримечательностей. Причем на экране будет появляться сначала название локальной навигационной зоны, а потом, через запятую, — "глобальной".

Restart — обозначает зону, где игрок возродится после смерти. В городе должна быть хотя бы одна такая зона. Если таких зон несколько, то игрок появится около ближайшей из них. Размеры зон не ограничены.

Arrest Restart — обозначает то место, где игрок появится после ареста. Такая зона должна состоять только из одного блока.

Ну вот, ты познал основы, отталкиваясь от которых будешь познавать дальнейшие азы **GTA2**-мэпмейкерства. Но для полноценного уровня одной карты недостаточно — нужны миссии. В их создании тебе поможет специальный официальный пакет **GTA2 Mission Scripting Language** (*http://gta2.games.ultrastore.com/gta2script.zip*) весом 900 Кб. Редактора скриптов как такового там нет, но есть описание языка (всего лишь на сто страниц:)) на котором они пишутся, и компилятор с готовыми примерами. Т. е. сначала ты пишешь все в обычном notepad'е, а затем уже компилируешь в скрипты. После написания скриптов неплохо бы проверить карту с помощью **GTA2 Map Test Pack** *www.gta2ru.newmail.ru/Files/GMPtestrunpak.zip*).

С помощью прочитанного ты сможешь разобраться, как создать город и наполнить его миссиями. Теперь в результат твоих первых попыток мэпмейкерства нужно добавить немного, так сказать, индивидуальности. :) Тут на помощь придет еще один редактор.

STYed 1.2

Где взять: *ftp://niteshade.net/gta2/utilities/styed12.zip*

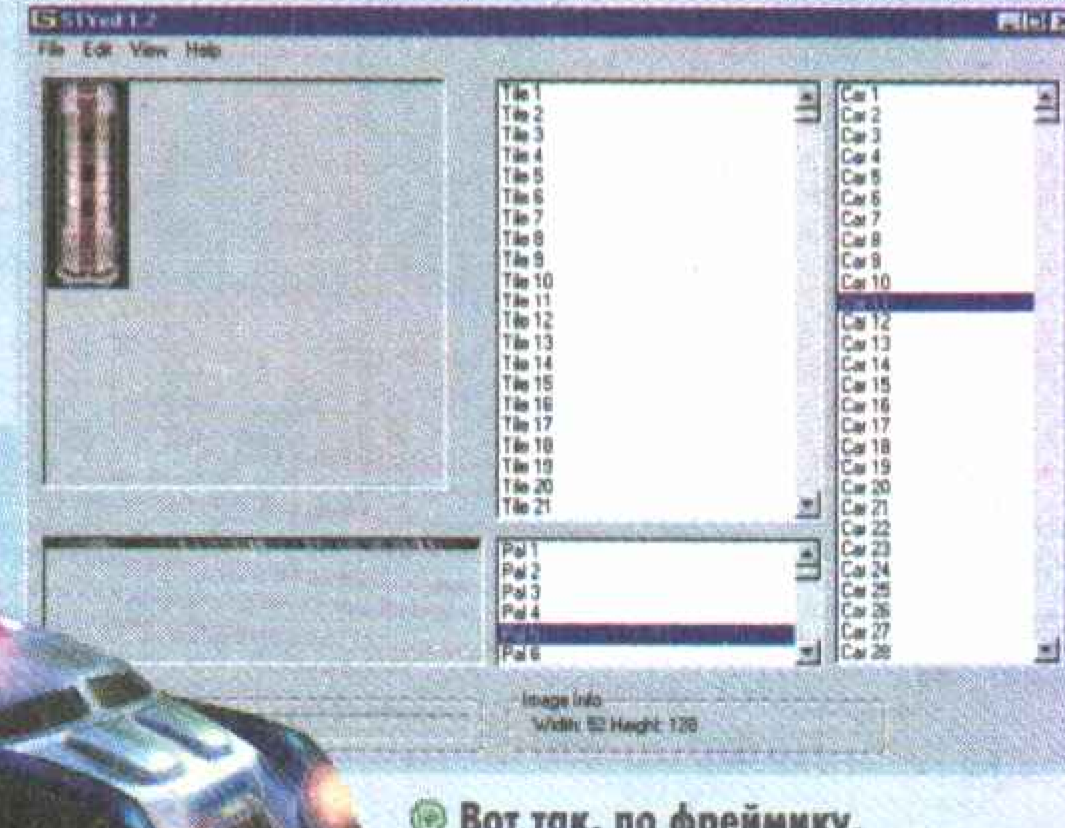
Возможности: практически на 100% выполняет задачи, для которых был создан

Сложность освоения: высокая

Размер: ~2Mb

STYed — очень удобный и очень тормозной (в плане загрузки :)) редактор **.sty**-файлов. Он позволяет заменять тайлы, машины и тому подобное. Сейчас мы этим и займемся.

Сразу после открытия **.sty**-файла у тебя спросят, загружать ли тайлы. Если замена их не входит в твои планы, то откажись — сэкономишь кучу времени на загрузке. Далее выбирай машину из списка и смотри размеры ее спрайта. Теперь можешь взять любое изображение (хоть свою фотку :)) в формате **.bmp**, подогнать его по размерам и, нажав **File => Import => Import Image...**, "перекрасить" машину. Но это лишь полдела. Нужно еще заменить ее deltas, т. е. анимацию (при столкновениях, открытии дверей и т. п.). Для этого нажми **View => Deltas =>Export Deltas**. Посмотри размер и замени прежние deltas на желаемые, не забывая при этом соблюдать их расположение (о нем ты можешь узнать в файле **deltas.txt**). Все, теперь машина полностью перекроена. Сохрани **.sty**-файл и посмотри, что получилось. Кроме замены машины, можно еще и пополнить палитру ее окрасов. Для этого зайди в **Edit => Image Properties**. Тут, в закладке **Remaps and Doors**, ты можешь разнообразить количество оттенков,



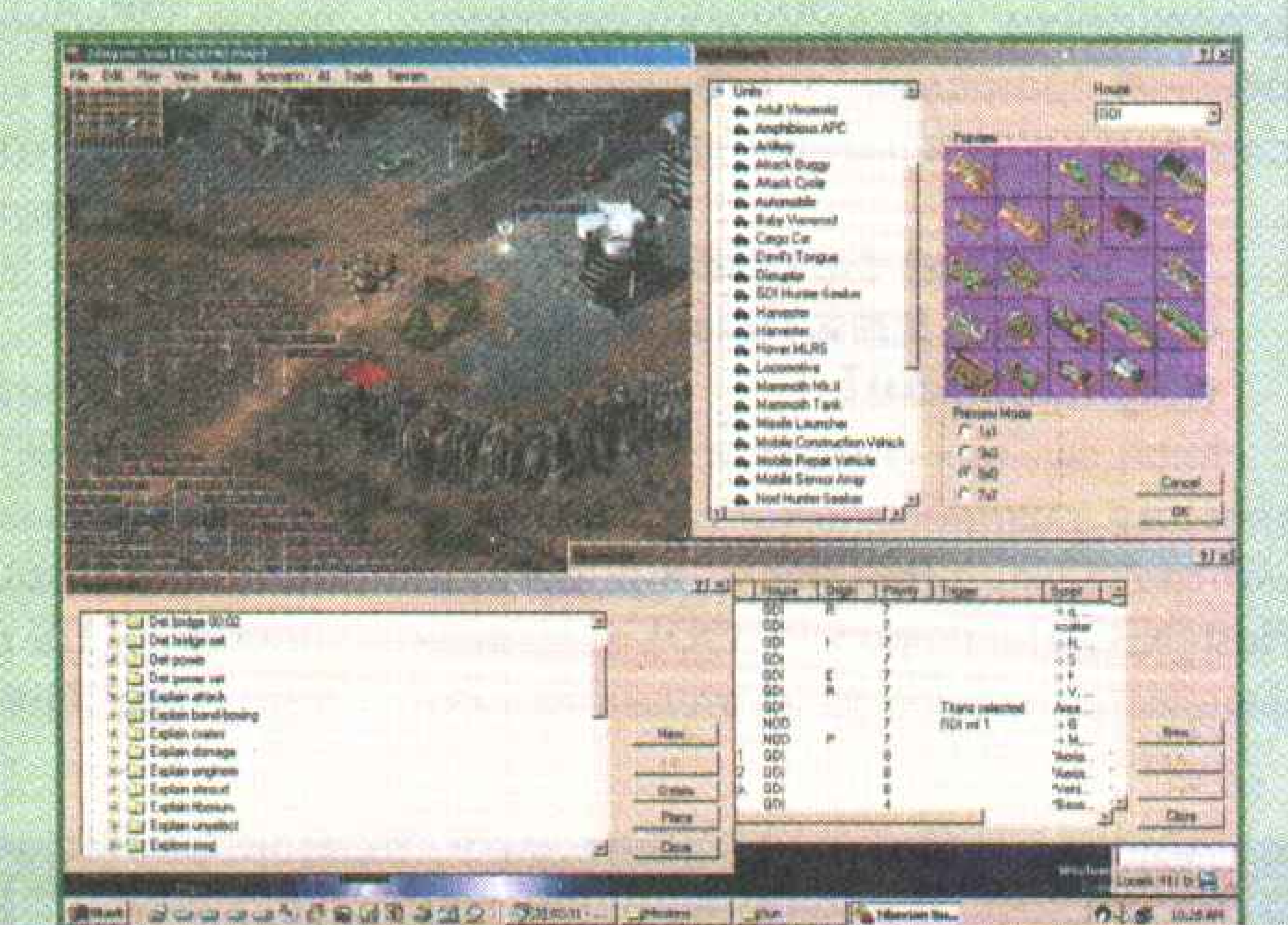
Вот так, по фреймику, перекрашиваем машинку.

в которых машина будет раскатывать по твоему городу. Если ты захочешь заменить тайлы, то делай так же, как и в случае со "скином" машины. Все.

В завершение сегодняшнего разговора позволь порекомендовать тебе пару сайтов. Один зарубежный — **GTA2 Editing Compendium** (*http://gta2.games.ultrastore.com/*), где ты можешь узнать о всех выходящих редакторах к **GTA2**. И второй, отечественный, — **GTA2 Russian Mafia** (*http://www.gta2ru.newmail.ru/*), где, кроме чтения новостей на родном языке, можно еще и совета в форуме попросить. ■

К вопросу о Firestorm

Недавно вышел адд-он к Tiberian Sun — Firestorm. В комплекте с ним Westwood обещали поставить собственный редактор карт, но обещания не сдержали. Между тем в Сети всплыл скриншот (да-да, тот самый, на который ты сейчас смотришь) с desktop'а одного из мэпмейкеров Westwood, где запечатлен тот самый редактор. Уже только по картинке видно, что вещь зверская и навороченная. Остается только надеяться, что редактор все же увидит свет.



DEATH MATCH

Dimonn[ZOOM]
Flick[ZOOM]
Scorpion[ZOOM]
Viktor GU-GO[ZOOM]
@den[ZOOM]
www.unreal.ru

Не Квейком единым...

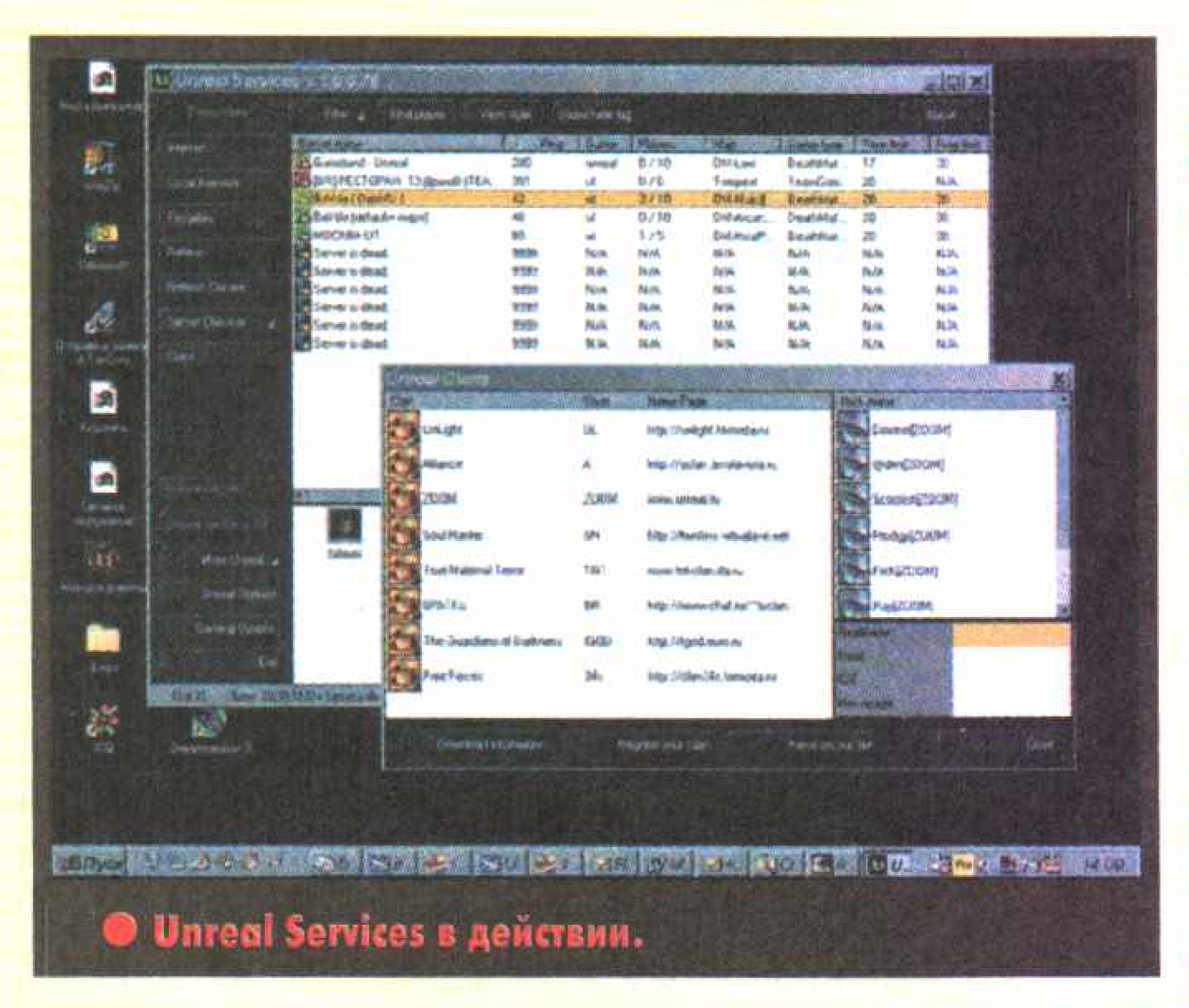
Последнее время к нам часто приходят письма с упреками, что мыде уделяем все наше драгоценное внимание Quake, а про такую замечательную вещь, как UT, и думать не хотим. Так вот, упреки несправедливы. Мы думаем про UT практически постоянно, особенно в те моменты, когда он запускается на редакционных компах, и редакторский состав нетерпеливо водит мышами в ожидании кровавой битвы.

Чтобы ты также мог с максимальным комфортом поиграть в любимый Анрил, мы решили организовать для тебя рубрику «нереальских» новостей. Работают над ней суперпрофессионалы новостного дела — ребята с сайта ***www.unreal.ru***. Ты всегда можешь быть уверен, что новости, помещенные в рубрику, рассказывают о лучшем из того, что случилось за месяц в мире Unreal. Естественно, что все разрешенные для свободного распространения программы, описанные в новостях, будут выложены на наш компакт.

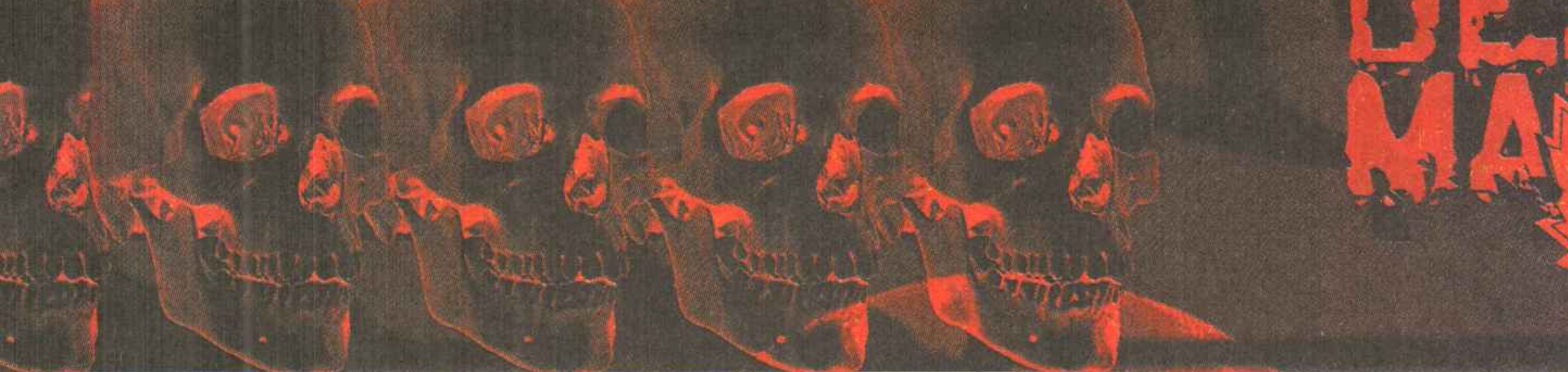
1. Unreal Services — браузер для настоящих анрилеров!

Клан сильных игроков и по совместительству разработчиков программного обеспечения [tGOD], в составе **Flash[tGOD]** и **Palpatin[tGOD]**, выпустили финальную версию замечательного игрового браузера для Unreal и UT — **Unreal Services v1.0.0.78**. Он ориентирован только на поддержку данных игр. Реализация — просто нет слов. Лучше сам скачай и посмотри. Пользоваться этой программой будет удобно и легко как человеку начинающему, так и прожженому профи с самыми зверскими запросами. Лично я считаю US лучшим игровым браузером для настоящего U-фэна. И поверь, это именно так и есть, особенно если ты в онлайне играешь только в эти игры. Даже сам запуск US уже проливает целящий бальзам на сердце анриллера. А внутри так просто кладезь удовольствия работы с отличной и послушной программой. US могут работать, находясь за прокси-сервером или файерволом, если в сети проставлены соответствующие разрешения на порты. Обеспечено взаимодействие с мастер-серверами, с которых извлекается текущий список активных серверов. Выбранные сервера можно добавить в "фавориты" (прямая аналогия со встроенным в U/UT браузером игр). При минимизации US очень ненавязчиво прячет себя в system tray. Кстати, при установке на машину (или потом, по запросу) программа находит все необходимые ей каталоги с играми. Одна из особенностей — US не только браузер, но и стартер игры. Для запуска Unreal/UT нужно только щелкнуть мышкой на ярлык. И игра автоматически зайдет на сервер с установками игрока (которые указываются, соответственно, в установках браузера). А вот краткий список основных возможностей:

— поддержка Unreal;
— поддержка Unreal Tournament;
— поддержка Интернет и локальной сети;



● **Unreal Services в действии.**



— менеджер настроек игры (ini-manager);

— поддержка нескольких игроков (presets);

— поиск игроков на серверах;

— фильтрация серверов по заданным параметрам;

— предпросмотр скинов;

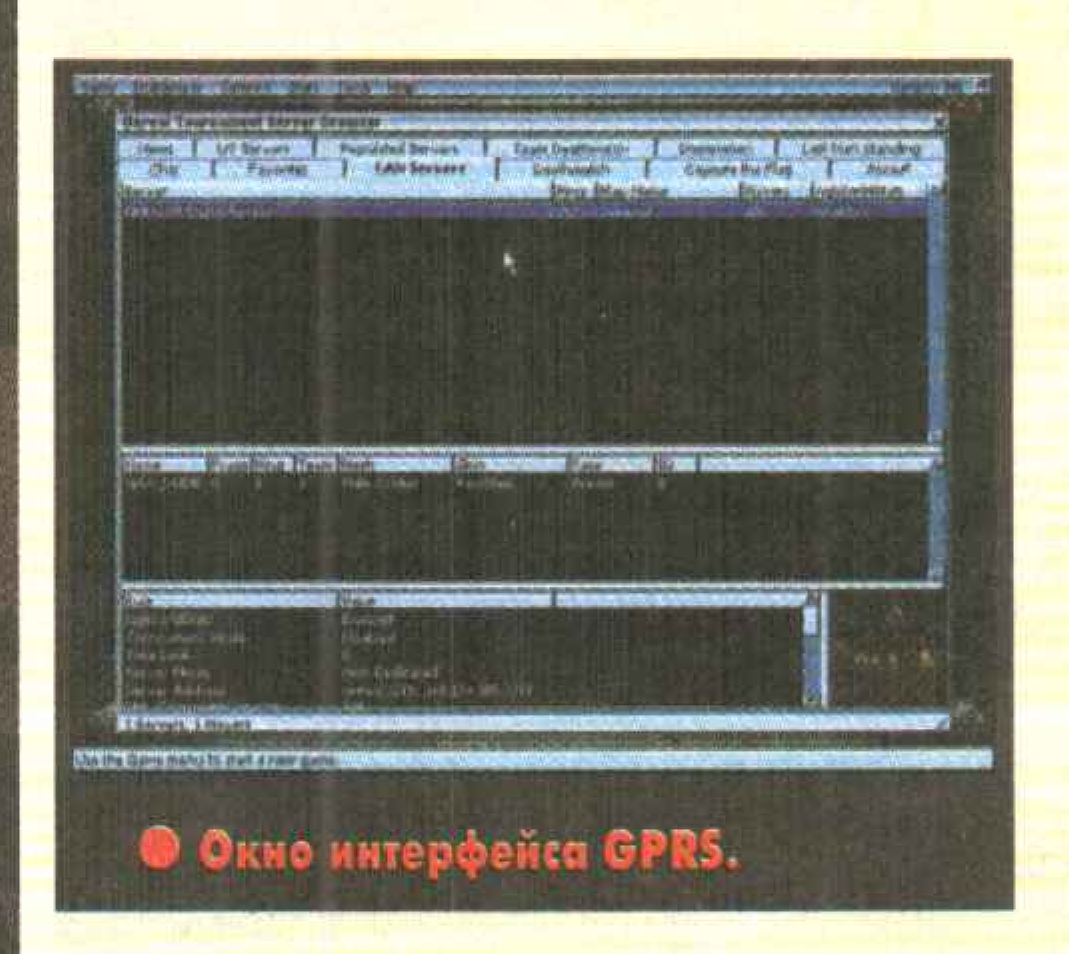
— просмотр информации о русских Unreal-кланах;

— проверка серверов по заданным параметрам (server checker);

— синонимы для параметров (карты, игрока, сервера, и т.д.).

2. UT и GPRS

Речь идет о **General Packet Radio Service (GPRS)**. Мне, как человеку, неравнодушному к перспективам сотовой связи, было очень любопытно ознакомиться с данными о беспроводных технологиях будущего, которые сейчас вовсю тестируются в Европе компанией Ericsson, причем с использованием Unreal Tournament.Представь себе — у тебя есть сотовый телефон GSM и ты подключаешься через него со скоростью 115kbps (в теории), с реальной скоростью где-то в районе 20-50kbps. Не надо никаких выделенных линий и модемов! Кстати, это будет стоить не дороже затрат на выделенку с аналогичными скоростными показателями. Эта технология выйдет на массового потребителя через 1,5 года.



Окно интерфейса GPRS.

3. Патч Unreal Tournament 413

Вышел в свет новенький 413 патч к UT. Как обычно — масса небольших изменений. По сетевому коду он совместим со всеми предыдущими версиями релиза игры.

Качать его прямо с *www.unreal.ru*: UTPatch413.exe.

4. Утилиты и мутаторы для Unreal Tournament

4.1. GiBflight — мутатор отдачи оружия

Посвящается любителям беспрерывной пальбы. С мутатором **GiBflight v1.0** каждый выстрел будет иметь реальную (или совсем нереальную, по желанию) отдачу, вызывая смещение стрелка назад на некоторое расстояние. Точнее этот процесс можно назвать "улетом" назад, а не отдачей. Причем до такой степени, что можно и трагически скопытиться от столкновения со стеной.

4.2. Кто там на серверочке живет?

Утилита **UTAnnounce** тихонько садится в system tray и вылазит на свет божий, если кто-то зашел на заданный тобой сервер. Может оказаться полезной администраторам серверов.

4.3. UT Start для любителей синглов

Появилось сообщение о выходе утилиты под названием **UT Start**, которая позволит тебе свободно играть в сингле за нескольких персонажей, не опасаясь потерять свои доблестные результаты в ngStats. Архив весит 158 Кб.

4.4. MapViewerPro v2.0 — теперь и для карт из UT

Вышла в свет новая версия **MapViewerPro v2.0** — просмотрщика карт, не нуждающегося в запуске игры. В новой версии появилась поддержка карт из UT и Q3A.

4.5. Редактор для Unreal-Script

Если тебе нравится копаться в **UnrealEd** — редакторе Unreal — и создавать свое собственное наполнение для игры, используя встроенный язык программирования UnrealScript, тогда тебе может пригодиться новая версия **Unreal Script Editor**, версии 0.70.

4.6. Как сладостна настоящая месть!

Группа Engineers of Destruction создала отличный мутатор — **Revenge**. С ним, если тебе удается уложить именно того противника, который убил тебя перед этим, вместо одного фрага ты получишь целых пять! И услышишь сладкое слово "Revenge!" с соответствующей надписью на экране; остальные игроки также будут поставлены в известность об этом важном событии. Так что веселье в погоне за обидчиком тебе гарантировано, а отмщение свершится и будет вознаграждено.

4.7. Технология "нулевого пинга"

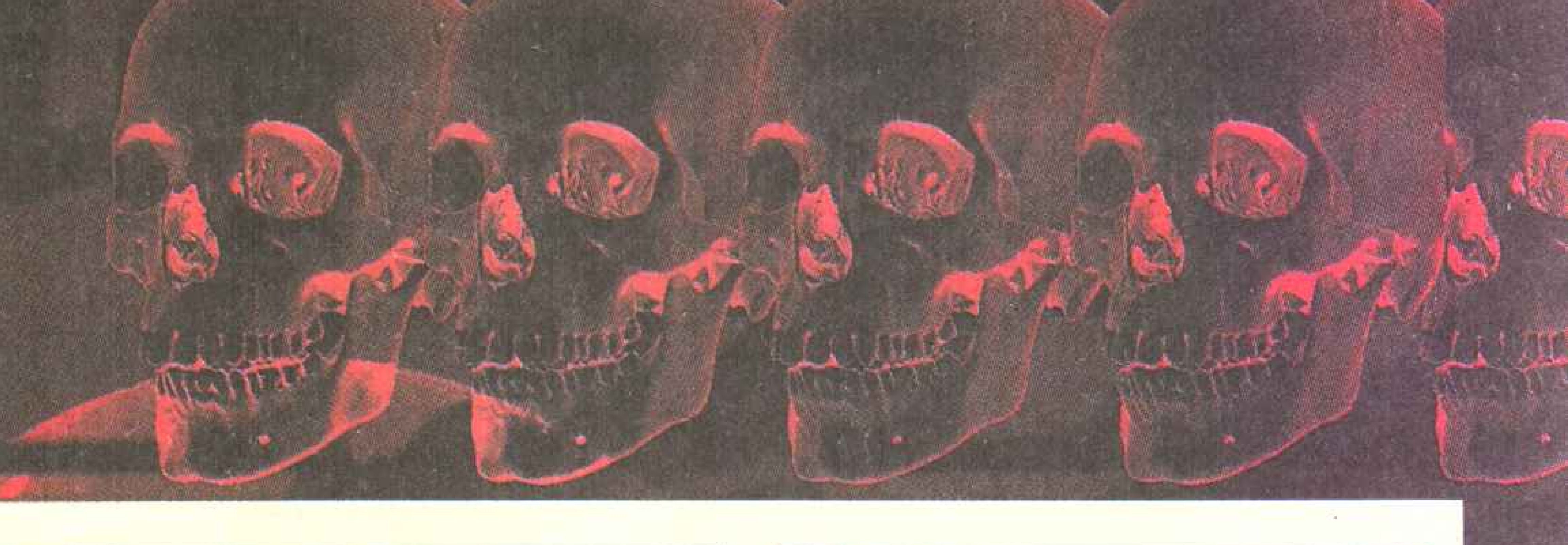
Вот уж народ утомился от задержек при стрельбе, когда происходит игра через Интернет. Но некоторые не просто сидят и жалуются на высокий пинг. Ими создан мод **ZeroPing** для UT, который заменяет сетевой код самой игры. Цель его — уничтожить само понятие задержек в игре из-за высокого пинга. Технология привлекательна, но, на первый взгляд, довольно призрачна. Вот ребята и задумали подтвердить свои теоретические изыскания на эту тему, создав специальные примочки для сетевых движков для UT и Q3A. Для начала они реализовали альфа-версию (пока) этого мода для UT. Скачивать ее нужно только админам серверов, к клиентам она попадет автоматически (весит всего 30K) при попытке присоединения к такому серверу (в его названии будет префикс "**zp|**").

Пока этот мод работает в тестовом режиме. Особенную разницу можно заметить при использовании винтовки, Shock-Rifle, Enforcer и InstaGib. Оружие будет стрелять мгновенно, и снаряд — быстро достигать своей цели. При использовании InstaGib первичный выстрел работает по коду ZeroPing, а вторичный — со старым сетевым кодом. Это сделано для того, чтобы можно было почувствовать разницу.

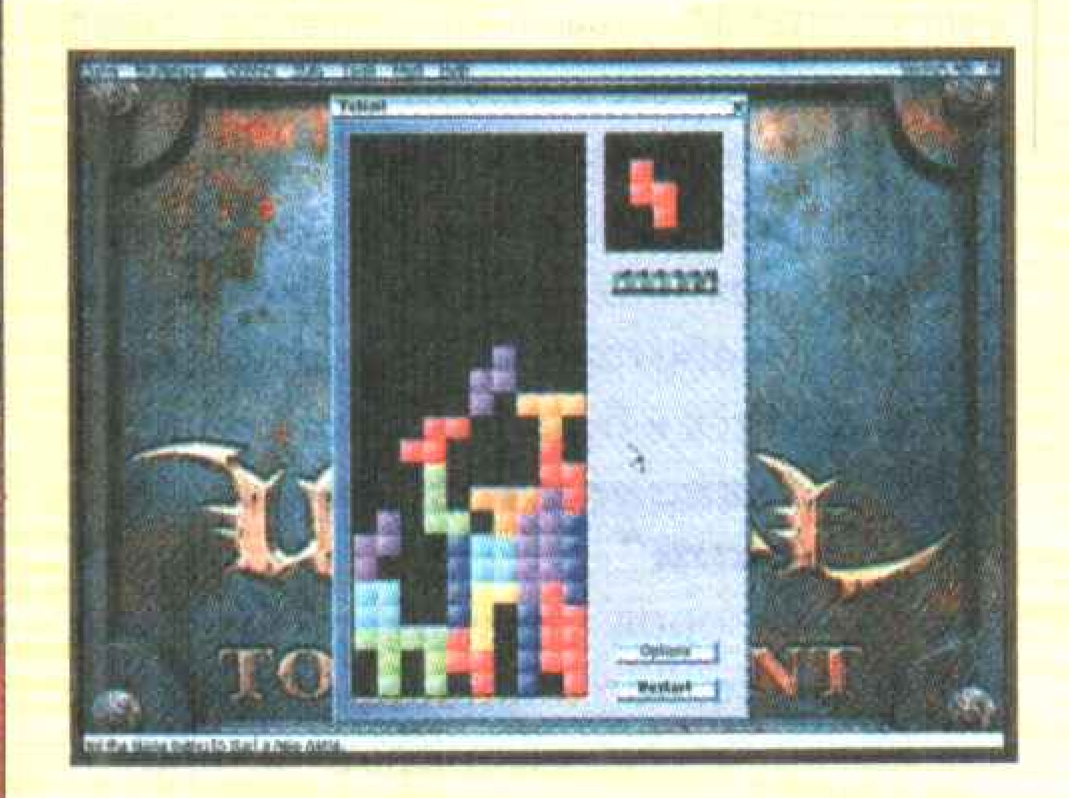
4.8. Тетрис под UT

Мелочь, а приятно. Уж и не знаю, как и когда ты будешь играть в этот экзотический (хотя по виду — обычный) вариант Тетриса. Разве что в перерывах между боя-





ми... Итак, **Tetris! for UWindows: Standard Edition** (650K). А может быть, ты всю жизнь провел за шутерами и больше ни на что не смотрел, тогда тебе повезло — есть возможность.. гм... ознакомиться с игровой классикой!



Игровой сервер "МОСКВА UT"

При сайте ***www.unreal.ru*** открылся игровой сервер **МОСКВА UT** на канале M9. По идее, в браузере UT он должен быть виден, но на всякий случай его IP: **194.67.23.1.** ■





Как ты видишь, все новости пронумерованы. Это сделано специально, чтобы ты мог сориентироваться в нижеприведенном списке интернетовских адресов, по которым ты сможешь найти понравившиеся тебе программы. Номер ссылки, ясное дело, соответствует номеру новости.

WWW-ссылки по новостям

1. *http://www.unreal.ru/files/us_setup.exe; http://unrealservices.euro.ru/*
4.1. *ftp://unreality_ftp:password@ftp.download.eon.dk/unreality.dk/mods/ut/GiBflightV10.umod*
4.2. *http://mir.spaceports.com/~alien8/*
4.3. *ftp://ftp.gamesweb.net/download/utworld/utilities/UTStart.zip*
4.4. *http://www.clanworld.org/mapviewer/*
4.5. *http://camerona.home.mindspring.com/use.zip*
4.6. *http://www.planetunreal.com/eod/*
http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?PlanetUnreal/eod/Revenge.umod
4.7. *http://zeroping.home.att.net/*
4.8. *http://www.planetunreal.com/mutation/tetris/*

Полезные ссылки

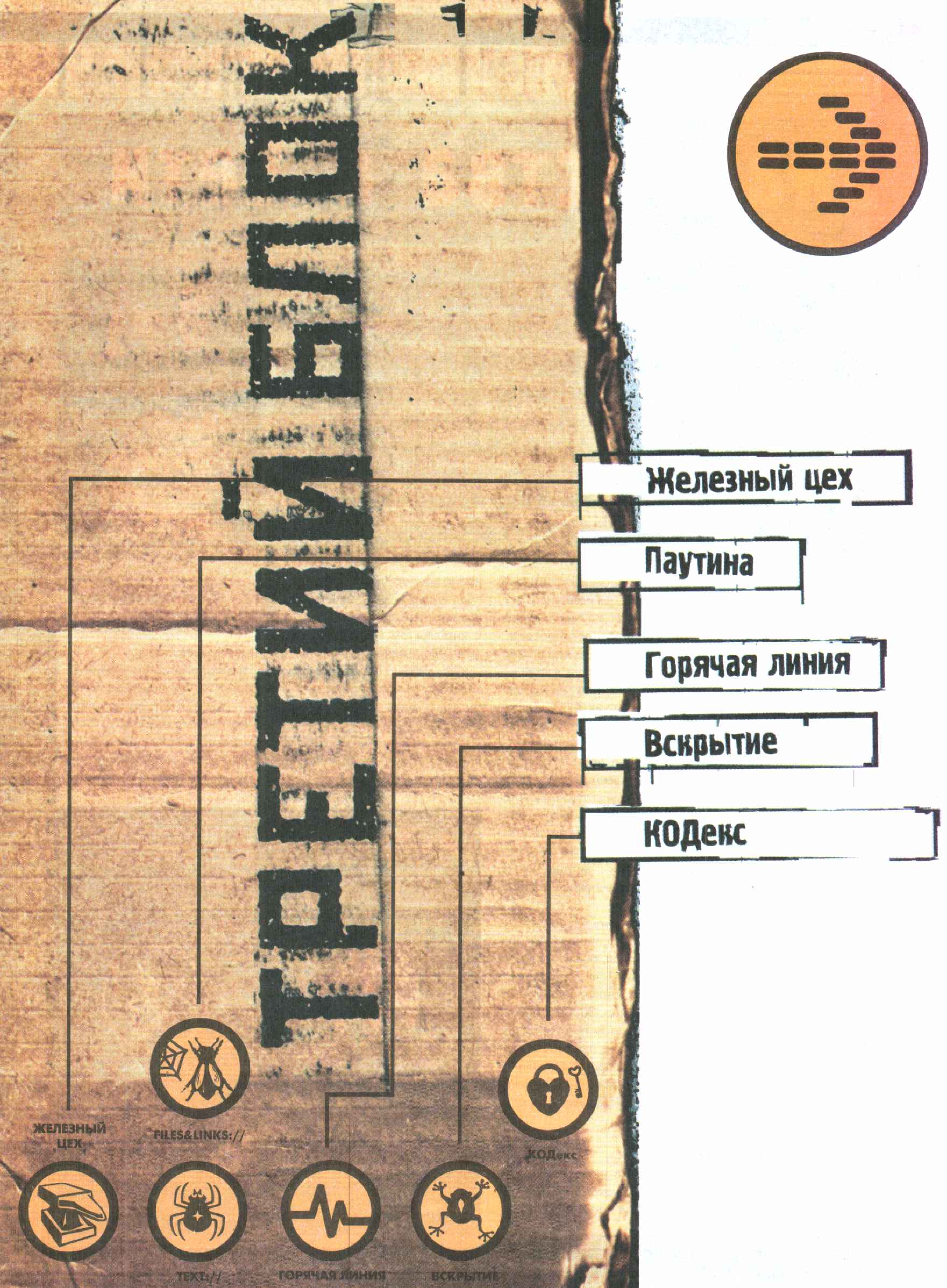
www.planetunreal.com
www.unrealunivers.com
www.unreal.ru

Unreal

Название	IP-адрес	Админ
ruBa (Москва)	195.34.0.70	Shurell (shurell@dialup.ptt.ru)
6yHKEP (Москва)	212.16.1.132	NIK
Stavropol (Ставрополь)	195.161.134.8	Lexus (lexus@stavropol.ru)

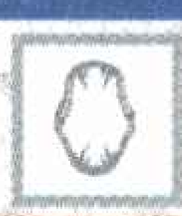
Unreal Tournament

Название	IP-адрес	Порт	Админ
МОСКВА UT (Москва)	194.67.23.1		Scorpion[ZOOM] scorpion@unreal.ru
BaYda (Москва)	195.34.0.75		Shurell (*shurell@dialup.ptt.ru*)
BaYda(fatboy) (Москва)	195.34.0.75	8888	Shurell (shurell@dialup.ptt.ru)
6yHKEP (Москва)	212.16.1.132	7788	NIK
РАССВЕТ (Санкт-Петербург)	195.5.158.145		FlicK (FlicK@mgh.ru)
6PATKu (Санкт-Петербург)	195.131.7.82		Тру (*cyka@mail.ru*)
КАЗАНЬ CTF (Казань)	212.48.143.12		Emerson (tim@radiotelcom.ru)
КАЗАНЬ DM (Казань)	212.48.143.12	8888	Emerson (*tim@radiotelcom.ru*)
РЕСТОРАН: 13 (|)pagoB [DM] (Москва)	195.68.159.69		Mongos (svap@achbank.com)
РЕСТОРАН: 13 (|)pagoB [TEAM-DM] (Москва)	195.68.159.69	8888	Mongos (*svap@achbank.com*)
РЕСТОРАН: 13 (|)pagoB [AS] (Москва)	195.68.159.69	9999	Mongos (svap@achbank.com)
ЗАКАТ UT InstaGib (Санкт-Петербург)	195.19.238.104		FlicK[ZOOM] (*FlicK@mgh.ru*)
AAA UT (Ростов)	195.151.212.233		Timur (Timur@aaanet.ru)
Purga UT DM (Екатеринбург)	195.58.1.130		Nicky (*nicky@game.ur.ru*)

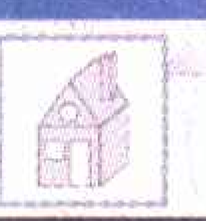

ТРЕТИЙ БЛОК
Железный цех
Паутина
Горячая линия
Вскрытие
КОДекс
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
FILES&LINKS://
КОДекс
TEXT://
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ВСКРЫТИЕ









Знакомства в Сети

Пошаговый гид



Что есть любовь? Безумье от угара.
Игра огнем, ведущая к пожару.
Воспламенившееся море слез,
Раздумье — необдуманности ради,
Смешенье яда и противоядья.
Уильям Шекспир, "Ромео и Джульетта"



д-р Кайло
kaylo@igromania.ru

Тема сегодняшней статьи — специфическая и, можно сказать, деликатная. Поэтому я позволю себе обойтись без известного рода фраз, отлитых в резине штампов еще на заре существования человечества: про приход весны двухмесячной давности, россиян, стремительно покоряющих просторы Сети, и про то, как ее женские прелести вызывают бурление гормонов в крови. Пожалуй, я даже не стану писать о проблемах виртуального секса, реальных лишь для не пробовавших жизни несчастных. С твоего позволения, будем ближе к действительности. А она такова: существует Интернет и существует тяга противоположных полов друг к другу, реализуемая, так сказать, в электронной форме. Несмотря на то, что тяга эта по масштабности близка к силам, описанным законом всемирного тяготения, реализуется она подчас крайне неловко. Результаты неумелого обращения с потенциальным партнером плачевны: желание конкретных индивидуумов познакомиться через Сеть плавно угасает от разочарований; общая сила межполовой тяги постепенно снижается, инстинкт размножения подавлен, понятия "дети", "детство" и т. п. переходят в разряд абстракций и в ближайшей перспективе человечество вымирает, не оставив потомства.

Ясное дело, что ты хочешь все это предотвратить. Я понимаю — не в твоих силах заметно увеличить людскую численность (хотя при определенных усилиях...), но у нас, в конце концов, около тридцати тысяч более или менее половозрелых читателей. Если все они прочтут статью и сразу же возьмутся за дело (дело, сначала дело; тело будет потом), то у человечества есть шанс. Скажем, 30000 человек, да в геометрической прогрессии... хотя нет, с учетом погрешностей зависимость будет скорее экспоненциальной. Это получится... довольно много, да. Не исключено, что земляне дотянут до покорения солнечной системы. Кто против того, чтобы мы покорили солнечную систему? Тебе на другую страницу, товарищ. Остальных попрошу остаться.

Где найти Горгону

Для начала попробуй свыкнуться с мыслью, что знакомство через Сеть по сути (не по форме!) мало отличается от знакомства в реальной жизни (далее — "реал"). Оцениваются те же параметры: внешность, возраст, интеллект, умение поддерживать беседу (по возможности остроумно; и это с интеллектом связано далеко не всегда), социальный статус; прочее в меньшей степени.

Желательно поддерживать указанные параметры на уровне независимо от конкретного метода знакомства. Последних не то чтобы очень много; наиболее очевидных — три: объявления на сайтах знакомств, чаты (в т. ч. и на тех же сайтах знакомств) и Аська. Остановимся на первом и третьем, ибо: а) чатами я не занимался; б) способ этот, как ни крути, наименее надежный. Ну какой процент тех, кто жаждет "найти свою половинку" (или чужую), приходит за этим на



● "Ловушка".










чат? Предполагаю, с учетом существования специализированных служб, что небольшой.

Итак, сайты и Аська. Знакомство на сайтах, опять же, разделяется на две категории — поиск объявлений и их публикация. Начнем с поиска.

Сначала надо найти то, где будем искать. То есть сайт знакомств. Их сейчас развелось в Сети море разливанное, но есть признанные лидеры, обеспечивающие наилучшее качество услуг; с ними и будем работать. Лично мне наиболее симпатичны три "классические" системы: "Фортуна" (*www.fortune.ru*), Missing Heart (*www.virtualflowers.ru/heart*) и "Ловушка" (*www.love.sp.ru*). Впрочем, на "Ловушке" в последнее время появились небольшие сложности, связанные с необходимостью регистрироваться, дабы получить доступ к желаемому предмету. С другой стороны, этот сайт, по моим ощущениям, принимает в себя наибольшее количество объявлений в единицу времени; следовательно, усилия по регистрации могут себя окупить.

Явное преимущество "Фортуны" и Missing Heart состоит в том, что отбор объявлений на них облегчает развитая система поиска по заданным параметрам. Ты можешь задать возраст, вес, рост, место проживания, знак Зодиака и еще кучу параметров предполагаемой подруги (друга). Например, почти всех профессионально работающих дам можно сразу отсечь, указав, что оплата отношений не входит в твои планы.

Однако то, через какой именно сайт ты будешь искать приключений, по сути не принципиально. Как ни крути, все дороги ведут в... ну, неважно. Надеюсь, ты также сам сможешь разобраться, кому именно писать письмо. Впрочем, тут не удержусь от пары рекомендаций. Возможно, у тебя разбегутся глаза от обилия вариантов, особенно если ты впервые пользуешься Сетью в подобных целях. Стоит себя сдержать и трезво оценить обстановку. Подумай, какая девушка тебе нужна: с внешностью, с умом, с обаянием, без грамматических ошибок или, быть может, все это сразу (так почти не бывает). Внимательно почитай объявы. Кое-что о девушке можно выяснить по нику: если ее зовут Наташа или Алена, все здорово, а вот к девушке с именем Горгона я бы заранее относился с осторожностью. Кстати, на сервере Missing Heart есть поле, где хозяин объявления прописывает свой девиз или, так сказать, жизненное кредо. Так вот, 80-90% всех пишущих девизы (независимо от пола) ставят девизом редкостную чушь. Обычно их просто забавно читать — это фразы типа "Завтра будет еще лучше" или "Только в верх"; но часто встречаются просто страшные вещи. "Прочь с дороги!" — как тебе такой фундамент отношений? В общем, лично я всегда с большей симпатией относился к объявлениям без девиза; лучше, когда человек предпочитает промолчать, чем сказать какую-нибудь глупость (это, к слову, почти неизбежно — попробуй уложить в одно предложение свое кредо и посмотри, что получится. А теперь вообрази, что это опубликовано на сайте знакомств). Но самое главное, конечно, не имя и не девиз. Самое главное — текст объявления. Удручающе большое количество девушек занимается поисками красавца-брюнета от 185 см ростом, атлетического телосложения, нежного, страстного, умного, обаятельного и, что самое печальное, настоящего мужчины. Неужели они думают, что им напишет поддельный? В общем, подобные объявы я крайне рекомендую пропускать куда подальше (особенно если в пункте "предпочитаю в литературе" написано "все не перечислишь"). И дело тут не в том, что ты не красавец-брюнет или не обаятельного телосложения. Просто даже брюнетам с беспредельно атлетической фигурой лучше обходить подобных девушек стороной. Если конкретные причины такого вердикта тебе непонятны — напиши мне письмо, я отвечу.



Missing Heart



"Фортуна".

Гораздо приятней, когда составленный девчонкой текст более-менее скромен, весел (хотя не обязательно ему являться верхом остроумия, нет) и в целом читабелен, а в словах нет лишних букв. Именно такая девушка будет являться, так сказать, мишенью твоих последующих боевых действий. А если тебе вдруг очень хочется написать Горгоне, ищущей брюнета, то не имеет смысла дальше читать статью — она тебе не поможет.

От слова до дела

Остальным с удовольствием расскажу о теории "первого шага", то есть о том, как желательно составлять первое письмо, чтобы девушка не выкинула его в корзину, едва только бросив взгляд. В принципе, изваять такое послание несложно, но есть несколько принципиальных моментов, которые нельзя не учитывать.

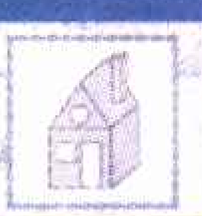
Во-первых, имей в виду, что через несколько часов после публикации объявы указанный в ней девушкин почтовый ящик начинает











раздуваться от мессаг как праздничный шарик, и где-то к исходу вторых суток не выдерживает и лопается. В смысле, если владелица ящика не удаляет прочитанные сообщения, то он переполняется и поднимает мосты буквально за минуту перед приходом твоего пламенного послания. Поэтому не стоит удивляться, когда почтовый сервер злорадно извещает тебя, что, мол, у девицы и так дел хватает, а ты, парень, лишний. Впрочем, случай это нечастый — в среднем один на пару десятков.

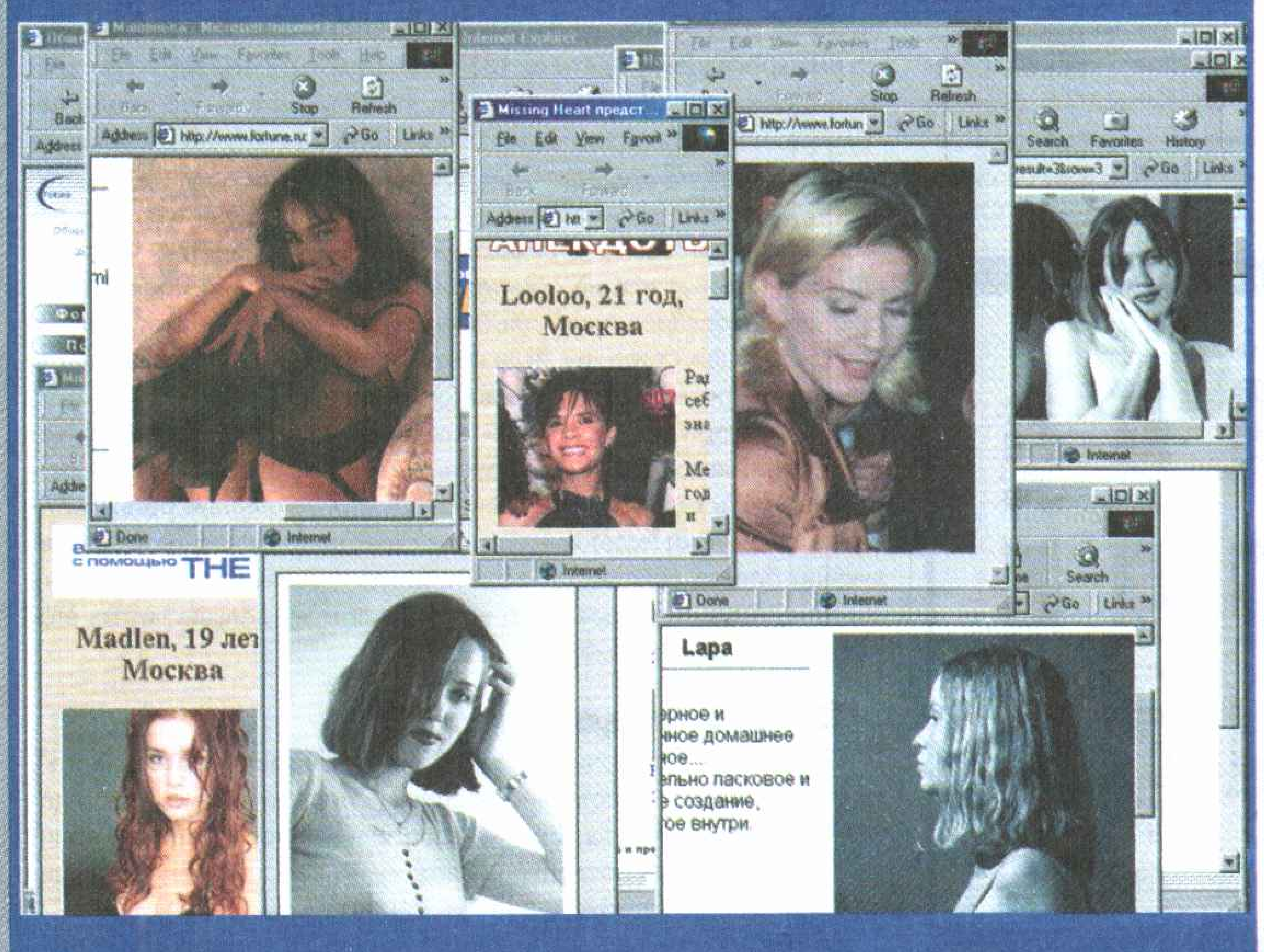
В такой зверской половой активности мужеской части Рунета есть не только очевидные минусы (армия "конкурентов"), но и куда менее очевидные плюсы. Вот в чем состоят последние: процентов 90, если не 95, приходящих к штурмуемой особи мессаг не имеют ни малейших шансов затронуть нужные струнки девичьей души. Причина крайне примитивна. Ну, что может девушка ответить на мессагу вроде "мой телефон XXX-XX-XX позвони сразу после обеда твой будущий цыпленочек" или, что случается еще чаще, "ну, короче, я тут прочел твою объяву и решил, что ты мне подходишь, я сам мужик не бедный, обеспечу, мой пейджер такой-то"? Периодически встречаются рецидивы и типа "а как ты любишь этим заниматься? я вот могу 8 часов подряд, Валера", приходящие вместе с фотографией какого-то пузана, который видел голую девушку только во сне или по телевизору. Случаются, конечно, вполне вежливые и приятные письма, но при этом часто — удручающе краткие, что является принципиальной ошибкой адресантов. В общем, если хочешь узнать, как *не надо* писать девушкам, проведи эксперимент: опубликуй объявление на женское имя (фотку "куклы" можно в два счета отыскать в И-нете), предварительно запасясь безразмерным ящиком, и почитай, что тебе будут писать. И ты поймешь, что большая часть гоняющихся за счастьем товарищей не только не мешают, но и наоборот — создают крайне благоприятный фон. На котором присланное тобой письмо будет смотреться как минимум монологом Ромео в саду Капулетти.



Итак, о чем написать благородной доньe, желающей приобрести друга? Не стоит о погоде или напряженной политической ситуации, она не оценит. Как ни странно, самая подходящая тема близка тебе, как ничто другое на свете, — это ты сам. С одной стороны, писать про себя просто, ибо ты, по идее, знаешь предмет досконально; с другой — тут надо постараться не переборщить и не превратить письмо в краткий конспект по своим немыслимым достоинствам, талантам и пр. Если ты прочел всю Ленинскую библиотеку или выиграл чемпионат России по каратэ — прекрасно, прибереги эту информацию на будущее. А пока старайся писать скромно, весело, вежливо и, что очень важно, грамотно. Представь себя на месте девушки — на какое письмо она бы наверняка ответила? Напиши про свои предпочтения в литературе, спорте, музыке, про другие увлечения (прекрасно, если нестандартные); можно про работу, если тебе есть что про нее писать; про то, как ты предпочитаешь проводить каникулы или выходные. В общем, основная идея такова: рассказывай про те же вещи, про которые ты бы рассказал девушке, познакомившись с ней на улице. Естественно, не стоит излагать в письма свое мировоззрение или тому подобные глубинные материи — подобная откровенность в первом же письме неуместна и только отпугнет объект. Не надо говорить о своих проблемах, наоборот — тон письма должен быть бодрым и оптимистическим. Также девушек очень привлекает оригинальный стиль изложения; однако здесь тоже важно не перегнуть палку, иначе смысл письма окажется понятен лишь тебе, да и то со второго прочтения. Задавай вопросы — ведь ты читал ее анкету; расспроси ее поподробнее об увлечениях, жизни в целом и т. п. По твоим вопросам ей будет легче отвечать на письмо.

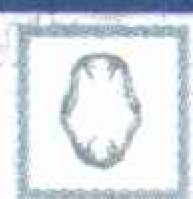
Если твой литературный стиль совсем плох или ты не в ладах с грамматикой — обратись к человеку, который сможет ясно оформить твою идею в буквенном виде. Нет ничего зазорного в помощи друга, умеющего грамотно складывать слова. Доведенное до блеска письмо не помешает протестировать, показав своей приятельнице или даже маме. Лицо женского пола сможет выдать тебе полезные комментарии, касающихся таких аспектов, о которых ты сам даже и не подумал бы.

К мадригалу желательно прилагать фотографию. Сам понимаешь, это должна быть самая удачная твоя фотка за последний год. Если такой не существует — сделай ее; попроси кого-нибудь из своих знакомых, кто сносно разбирается в фотопортретах, потратить на тебя несколько кадров. Если же



● Выбирай, не стесняйся.








● Сайт ICQ FOTO.

ты не уверен в своей внешности (так случается, хотя для мужчины она, поверь, весьма вторична), с фотографией можно повременить. Пусть между вами завяжется бурная переписка, и тогда заинтересовавшейся тобой девушке легче будет закрыть глаза на неправильную, по ее мнению, форму твоего носа или челюсти.

Надеюсь, апрельские тезисы составления письма ясны. Тогда — хлебни немного горькой правды. По статистике, даже на письмо, составленное Петраркой или Бодлером, ответит далеко не каждая девушка. КПД письма в 20-25% можно считать высоким, в 35% — близким к абсолютному максимуму, в 50% — недостижимым. Но наука придумала простой метод борьбы с плачевно низкой активностью окучиваемых по e-mail девушек. Метод заключается в одновременной рассылке писем максимально доступному количеству объектов. Совершенно ясно, что даже обладая плодовитостью Александра Дюма, сложно подходить к каждой девушке индивидуально и писать ей отдельное письмо. Вывод: составленное тобой послание должно быть *типовым*, дабы можно было рассылать его сразу нескольким объектам, внося лишь минимальные изменения. Эксперимента ради можно составить два или три типовых письма и посмотреть, какое из них даст наивысший КПД; его и использовать в дальнейшем.

При таком способе установления контакта вполне вероятно, что тебе ответят сразу несколько девушек. Весьма разумно будет поддерживать переписку сразу со всеми, ибо два-три романа по разным причинам рассосется в процессе электронного контакта; и совсем неизвестно, насколько гладко пойдут твои отношения с оставшимися вариантами при встрече в реале. Общаясь по электронке, совершенно невозможно понять, насколько вы подходите друг другу. Даже если у вас сложилась прочная взаимная симпатия, это не означает, что в реале тебе с ней (или ей с тобой) будет хорошо и интересно. Процент "брака" довольно велик, ибо душа — такая темная штука...

Перейти от текстового способа общения к контактному достаточно просто — где-то на третьем-четвертом письме ты аккуратно намекаешь, что знаешь одну отличную постановку, она сейчас идет в театре таком-то. "Могу ли я пригласить тебя на этот спектакль? В какой день тебе удобней?" Почему именно театр? Это практически идеальное место для первого контакта — кино или зоопарк может нравиться не всем, а вот найти девушку, которая скажет, что ей не нравится театр (даже если она там ни разу не была), довольно проблематично. Кроме того, хороший спектакль даст тебе отличную тему для разговора, когда ты будешь провожать ее домой. И третий аргумент — из всех видов культурных мероприятий театр обеспечивает наилучшее соотношение цена/качество.

Конечно, перед посещением культурного центра желательно иметь на руках ее фотку, чтобы заранее знать, что тебя ожидает. Если в анкете не было фотографии, надо постараться ее деликатно выманить. Ни в коем случае не стоит говорить об этом грубо и в лоб, вроде "пришли мне свою фотку, а то я не знаю, стоит ли с тобой общаться". Где-нибудь в третьем письме, как бы между прочим (можно даже в постскриптуме), ты тактично упоминаешь, что для полноценного общения ты не отказался бы взглянуть на столь приятную собеседницу. Если в ответ тебе пишут, что "внешность не главное" или "живой человек лучше" или "мне негде отсканировать фото", не стоит настаивать; вовсе не обязательно, что за таким ответом скрывается совсем несимпатичная девушка. Может быть, она действительно считает, что внешность — не главное, но при этом обладает вполне приятственным лицом и фигурой. Если же при встрече окажется, что объект не очень соответствует твоим чаяниям, не расстраивайся: никто и не говорил, что каждая первая встреча будет удачной. В конце концов, при параллельном ведении отношений у тебя всегда должны остаться альтернативные варианты. Маловероятно (хотя и возможно), чтобы все они оказались проходными.

Если же окажется, что все, скажем, пять походов в театр с разными девушками оказались успешными, то выкручивайся сам. ;) Тут вступают в свои владения личные моральные установки, и давать какие-либо инструкции бессмысленно.

Клей в реальном времени

Глава о публикации собственных объявлений и склеиванию девушек по Аське будет совсем карликовая — в силу того, что все изложенные принципы Интернет-знакомств подходят и для этих двух случаев.

Итак, ты решил опубликовать объявление. Если уж решил, то вполне естественно будет реализовать эту идею посредством сразу нескольких сайтов знакомств. Причем на каждом сайте можно выложить отдельный вариант объявления; надо только отследить, чтобы изложенная в разных объявах информация не была противоречивой, а скорее наоборот: дополняла бы твой многогранный образ. Подход к собственному объявлению практически такой же, как и к первому письму — пиши интересно, весело и грамотно. Получив от девушки мессагу, действуй по уже

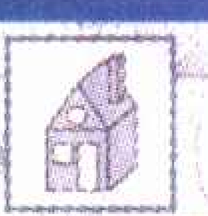
Где найти Горгону

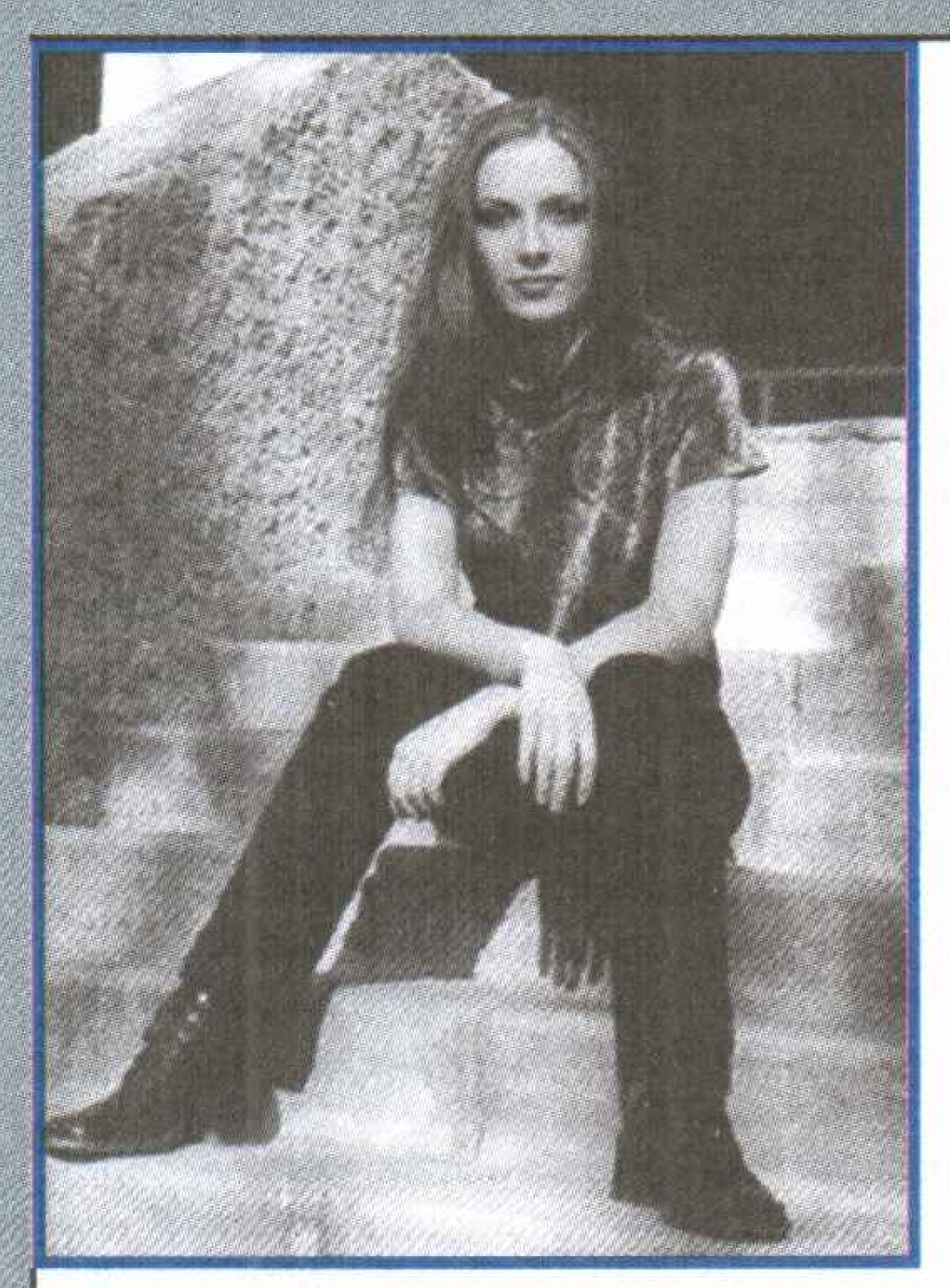
илл. Неизвестный художник











знакомой тебе системе. В сущности, публикация объявлений отличается от их поиска только степенью твоей активности. Для наилучшего результата сочетай все доступные методы. Рассмотрим еще один — охмурение посредством ICQ.

Метод, на мой взгляд, несколько более сложный, нежели два предыдущих. Хорошо, если ты берешь UIN с того же сайта знакомств, тогда объект привык к тому, что в его Аську ломятся огромные небритые мужики. А если UIN происходит с других источников? Тогда готовность объекта к знакомству может быть равна нулю и твой запрос на авторизацию затеряется где-то в просторах Сети. В общем, раскапывать номер Аськи какими-нибудь полулегальными способами не очень осмысленно — слишком мал КПД. В качестве оптимального варианта я бы порекомендовал брать номера с чего-нибудь вроде "Фортуны" или с отличного и известного в Сети сайта *www.icqfoto.ru*. Как можно догадаться из его названия, на нем содержатся фотографии пользователей Аськи (в огромном, кстати сказать, количестве — 20000!). Люди вывешивают на этот сайт свои UIN'ы и фото в основном именно с целью знакомства (присоединяйся! Регистрация свободная. Не исключено, что приключения сами найдут тебя), но далеко не всегда они думают при этом о знакомстве романтического характера. Несмотря на это, тебе никто не мешает попытаться покорить Аську какой-нибудь симпатичной мадам; надо только с умом подходить к этому вопросу.

Подход "с умом" включает в себя все те же вечные вежливость, остроумие и — вот это уже специфично для общения по Аське — некую резвость мышления. Если ты не очень привык поддерживать разговор с незнакомыми девушками в реальном времени, то, возможно, тебе лучше отказаться от этого метода. С другой стороны, человек научабелен, и, пропустив через свою Аську штук тридцать девичьих UIN'ов, ты вполне можешь превратиться в матерого онлайнового Казанову.



Преимущества обработки "клиентки" по Аське состоят в быстроте процесса — если предварительное общение посредством e-mail занимает не меньше недели-полутора, то совратить юную деву посредством ICQ можно за три-четыре дня. При условии, конечно, что она регулярно бывает в онлайне. В общем, подумай над всеми тремя способами, испытай их в действии и реши, что именно лучше тебе подходит. Однако я не рекомендовал бы зацикливаться на чем-то одном — разнообразие приемов суть залог успешных деяний на поприще сетевой любви.

ПРОЕКТ ICQFOTO

В российском Интернет активно развиваются проекты, ориентированные на широкие слои пользователей и приносящие реальные доходы. Речь идет не только о популярных практических проектах вроде почтовой системы ***mail.ru*** или сайтов новостей. Не меньшую отдачу приносят и проекты развлекательные. Одним из наиболее успешных является веб-проект **ICQFOTO** — фотогалерея пользователей ICQ (***www.icqfoto.ru***).

Ежедневная посещаемость сайта колеблется в пределах 10-15 тыс. человек, база фотографий насчитывает около 20000 изображений. Рекламная отдача сайта высоко оценивается специалистами крупнейших баннерных систем. Можно много говорить о различных статистических показателях сайта, но достаточно зайти на него, чтобы убедиться в высокой популярности базы данных ICQFOTO как для просмотра, так и для размещения информации.

По примерным оценкам сетевых бизнесменов, стоимость проекта равна 300-400 тысячам долларов США. Однако целью владельцев проекта не является его продажа, существенная часть прибыли идет на дальнейшее развитие сайта, на улучшение качества дизайна и программной основы.

Успех проекта ICQFOTO убеждает руководителей сайта в том, что в российском Интернет открываются большие перспективы развития сетевых проектов различной направленности.

Полезные ссылки

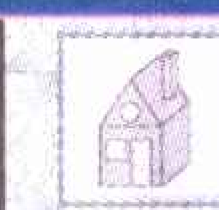
Традиционно статьи в разделе "Паутина" бывают набиты ссылками, как арбуз — семечками; так вот, я эту традицию нарушу. Стоит тебе в любой поисковой системе ввести слово "знакомства", как сервер выдаст столько линков, сколько не поместится во всем журнале. Единственное место, где я хотел бы опередить сервер, — *http://lovelist.agava.ru/fight.htm*. По этой ссылке ты найдешь довольно древнюю, но разумную во всех отношениях статью Андрея Крюкова "Стратегия и тактика половой борьбы". Статья очень пригодится тебе для успешных "реальных" контактов.

P.S. Вся приведенная в статье информация проверена автором, то есть мной, на собственной шкуре. Поэтому можно считать ее достоверной — в пределах, конечно, моего личного опыта. Однако шанс, что тебе встретится что-то кардинально отличное, неуловимо мал. ■









I. Полезные утилиты

3D-RAD

www.3drad.com

Размер: 1.1 Mb

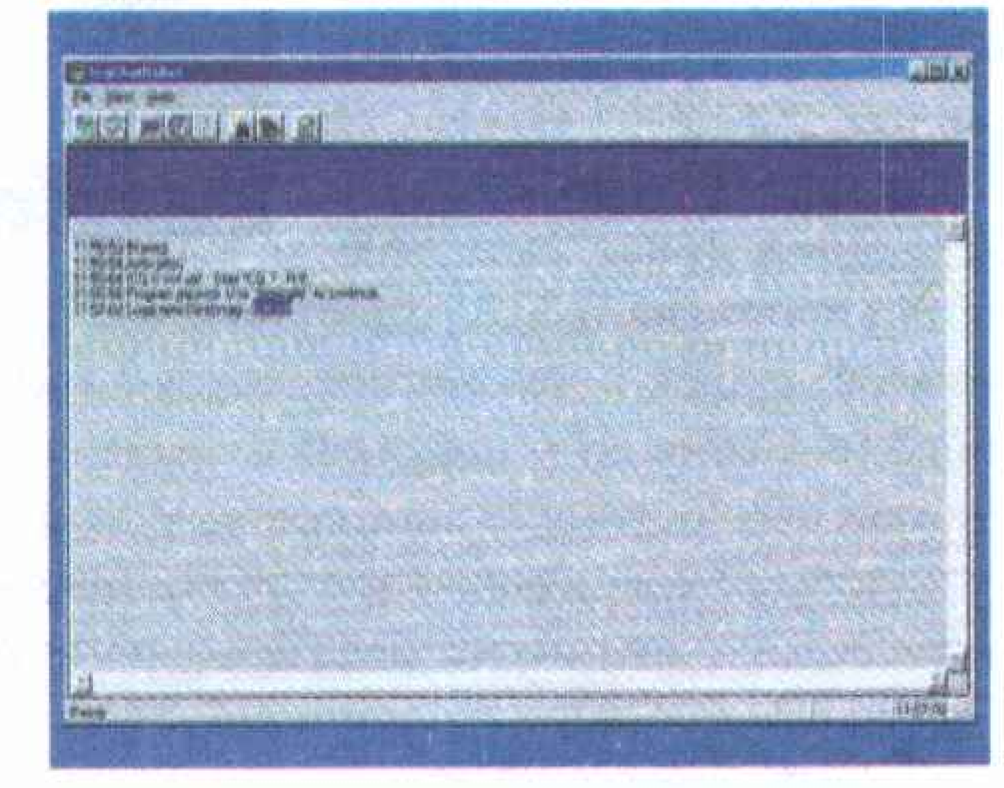
Тебе, друг мой, никогда не хотелось, бегая по мрачным коридорам Quake, отстреливая грациозных Скаарджей в Unreal либо же борясь с угрозой нашествия инопланетян в Half-Life, остановиться и сказать себе: "Черт! Да я ведь могу сделать лучше! И монстры у меня будут умнее, и оружие будет мощное и красивое, не то что эти пукалки". Но потом запал проходил, ты осознавал, что DirectX — это не только красивая аббревиатура, но еще и что-то такое заумно-сложное, что Бейсик, преподаваемый в школе, и Visual C++ — это совершенно разные вещи. И, плюнув в сердцах, ты отправлялся в магазин за новой игрушкой, лелея в сердце надежду, что, может быть, когда-нибудь ты все-таки сделаешь свой клон Тетриса. А теперь слушай внимательно: скачав себе эту программку, ты сможешь, даже не обладая навыками в области языков программирования и 3D движков, написать свой собственный 3D Action. Причем под Windows, причем с поддержкой 3D ускорителей. Все, что для этого нужно, — светлая голова на плечах и умение отличать Гегеля от Бабеля, Бабеля от кабеля и кобеля от мышки.

ICQ Chat Robot

www.listmill.com/cr

Размер: 1.16 Mb

Выспавшиеся знатоки английского, прочитав название программы, уже поняли, зачем / почему / для чего она нужна. Сонным же знатокам, равно как и всем остальным, поясню на примере. Представь, есть у тебя девушка. И есть работа. Первое, само собой, важнее. Но если злостно игнорировать второе, то оно может сделать тебе ручкой и останешься ты с одной лишь девушкой. А это плохо. Но девушки временами — существа глупые и наивные (милые дамы! ключевое слово — "временами"). А работа, хоть и не волк, но делать ее все же надо. И вот, представь, наступил такой момент, когда с одной стороны тебя донимает твоя любимая и ненаглядная, а с другой, вернее, прямо над головой висит угроза близкой сдачи номера. Вот. Берешь такую программку, ставишь ее себе на компьютер, забиваешь словарик фразами типа "Любовь моя, я тебя люблю" да прочей чепухой, и вызываешь подопытного субъекта на чат. Здороваешься с ней и оставляешь ее наедине с этой программкой. Программка ей говорит "Здравствуй!" и начинает активный диалог. В результате ты делаешь работу, девушка чатится с роботом — и все довольны.



P.S. При испытаниях программы ни одной девушки не пострадало.

ACTheme Magic 99

http://home8.swipnet.se/~w-85068/prog/actheme.zip

Размер: 1.5 Mb

Как отличить рабочий компьютер от домашнего? Ну, во-первых, можно заглянуть на жесткий диск и посмотреть, сколько места занимает папка Games. Если больше 3/4 винчестера, значит, домашний, если меньше — значит, иногда здесь еще и работают. А еще на любимом домашнем компьютере обычно вместо стандартных синюшных облаков на десктопе висит красивая картинка, на месте корзины красуется либо симпатичный унитаз, либо что-нибудь еще более необычное. Хороший хозяин старается всячески приукрасить своего друга. А эта вот программка поможет ему создать яркое индивидуальное оформление рабочего стола, иконок и курсора. Проще говоря, это утилита по созданию тем для Windows. Если у тебя в школе на рисовании была хотя бы тройка — быстрее выкачивай это чудо и давай выход накопившейся в тебе креативной энергии.

Cursor Maker

http://ourworld.compuserve.com/homepages/abates14/curmak06.exe

Размер: 2.1 Mb

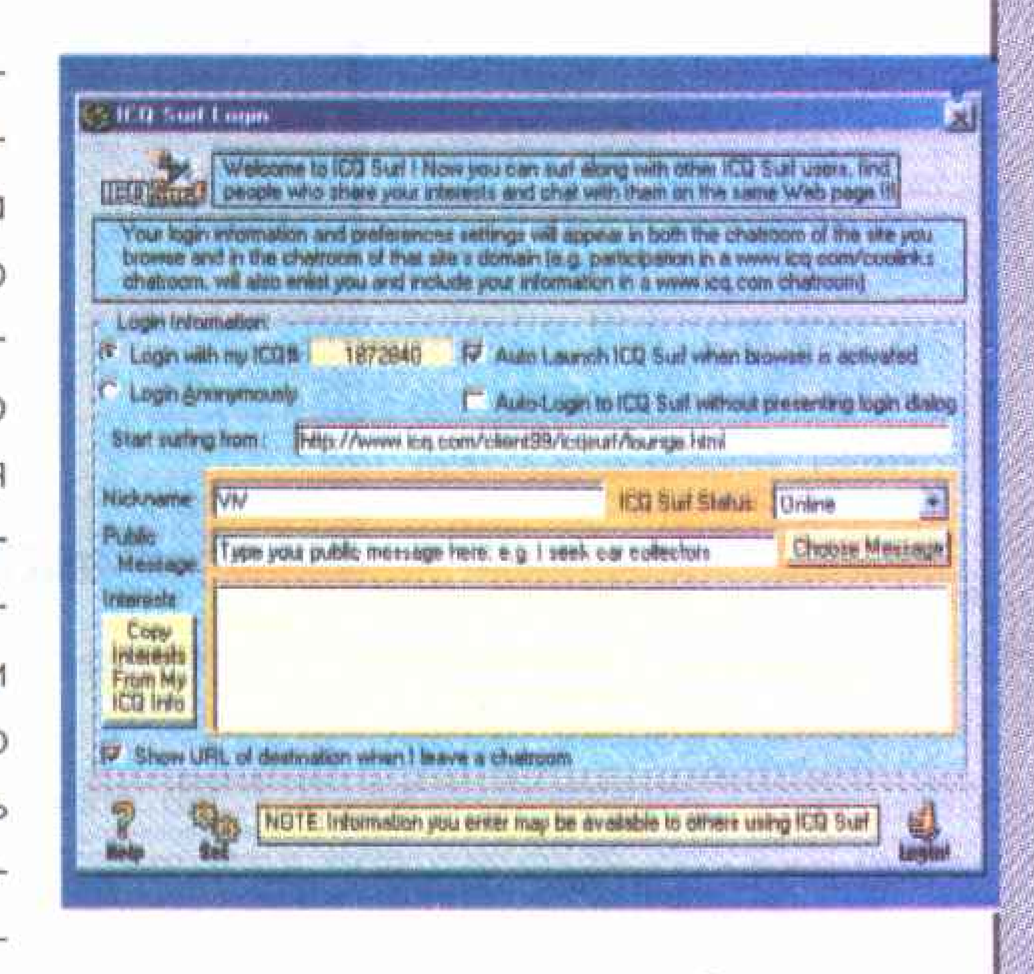
Программка для создания курсоров. А вы думали, я вам тут так сразу целую лекцию читать буду, объяснять, зачем именно эта утилита нужна? Не дождетесь, господа! Кто любит все красивое, сделанное своими собственными руками, тот сам пойдет и скачает. Тем более что возможности у программки весьма и весьма немалые. Можно создавать не только обычные стрелочки и крестики (однокадровые черно-белые курсоры с расширением .cur), но и делать настоящие мини-мультики (анимированные полноцветные курсоры). Было бы желание, а умений особых никаких и не надо, разве что общее представление о любом графическом редакторе.

ICQ-Surf

www.icq.com/icqsurf

Размер: 1.7 Mb

В свое время программка ICQ от маленькой фирмы Mirabilis (года два назад там работало всего десять человек) стала стандартом де-факто для онлайнового общения в Сети, опередив аналогичную продукцию конкурентов на многие тысячи световых лет. Однако полгода назад появилось несколько программ совершенно нового типа — они позволяли посетителям одного и того же сайта обмениваться друг с другом сообщениями в общем окне. Первой из таких программок, если мне не изменяет память, была Gooye!. Но речь сегодня не о ней, а о новом творении Mirabilis — программе ICQ-Surf, позволяющей делать то же самое, что и Gooye!. При заходе на какой-нибудь сервер ICQ-Surf узнает IP-адреса других посетителей сайта и проверяет, а не стоит ли у них на компьютере ее "братик". После этого у тебя в браузере появляется окошко со всеми пользователями ICQ-Surf, пришедшими на сервер вместе с тобой. Соответственно, и интересы у всех вас будут в чем-то совпадать, и общая тема для разговора обязательно найдется. Интересуешься? Скачивай!



Infoseek Express

http://tucows.rinet.ru/files4/exp_setup.exe

Размер: 1 Mb

Знаешь ли ты, какие сервера пользуются наибольшей популярностью в Сети? Правильный ответ — естественно, поисковые. Миллио-



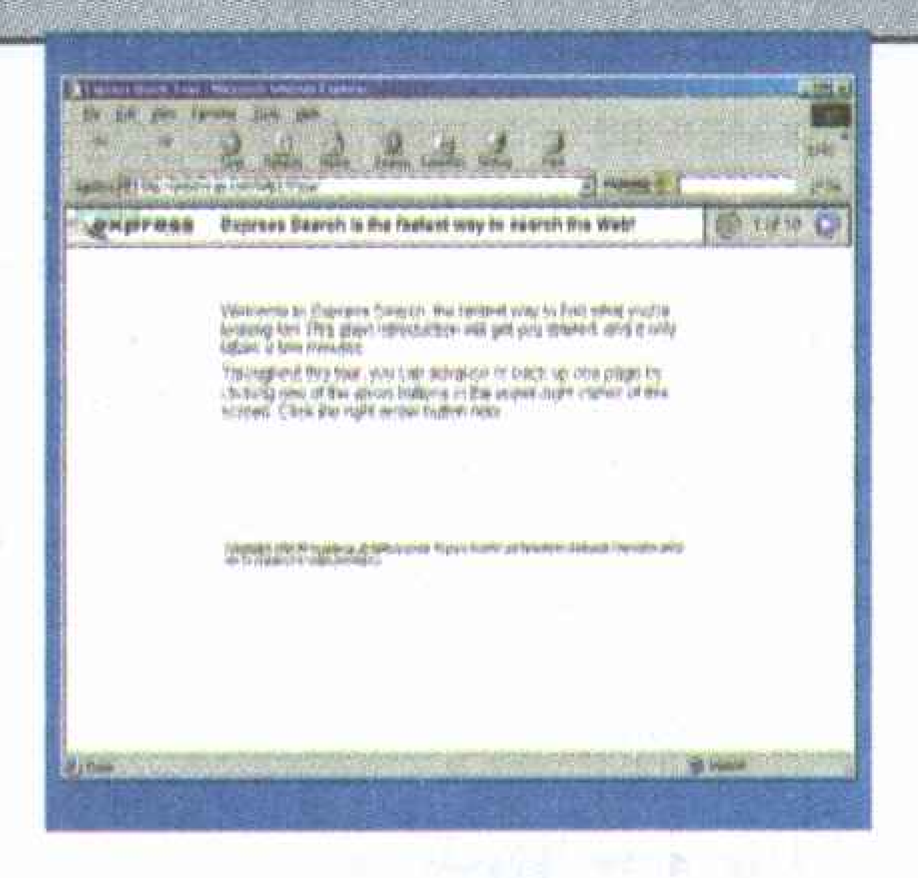








ны пользователей каждый день с замиранием сердца вводят адрес очередного портала (*www.yahoo.com* или *www.rambler.ru*) в надежде найти заветную курсовую / реферат по плоскостопию младенцев / сайт с картинками откровенного содержания. Кому-то сегодня повезет, кто-то в очередной раз обломается (и такие бывают, и много их). Ведь вероятность успешного поиска на одном сервере не так уж и велика. Лучше опросить сразу два поисковика, а лучше — все те, что есть под рукой. Времени, правда, на это уйдет очень много, да и разбираться в этой куче ссылок можно до конца жизни. Но не беспокойся: есть множество утилит, облегчающих работу с поисковыми серверами. Infoseek — одна из них. При работе программа опрашивает штук десять поисковиков и формирует удобный отчет, фильтруя заведомо ненужные ссылки и расставляя оставшиеся в приоритетном порядке. Причем делает это почти что с умом и сообразительностью... собаки Павлова.

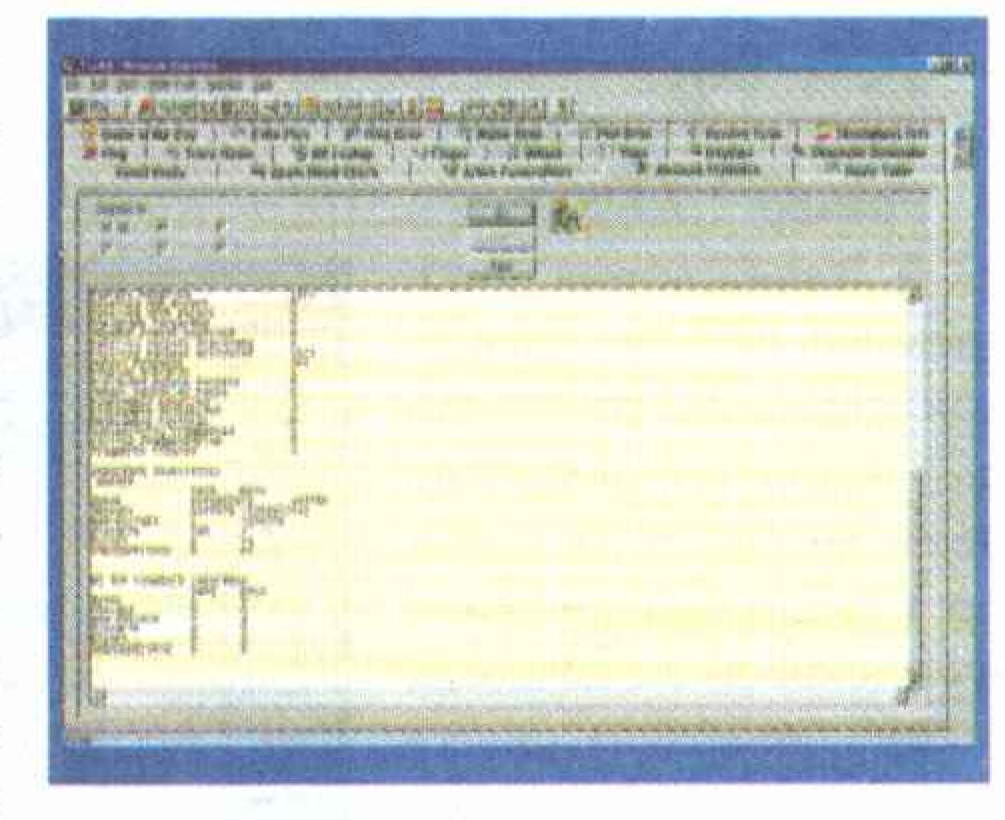


Internet Anywhere Toolkit

www.tnsoft.com

Размер: 1.6 Mb

Куча полезных сетевых утилит и программок, собранных под одной удобной оболочкой. Здесь ты найдешь и сканнер портов, и пинг, и заменитель windows-телнета, и traceroute, и много еще чего полезного. Правда, чтобы всем этим пользоваться, надо иметь хотя бы какое-то представление о сетевых протоколах, иначе дальнейшее перечисление возможностей программы превратится для тебя в очередную страничку филькиной грамоты. А так сможешь вычислить IP'шник незнакомого человека и узнать, скажем, с какого провайдера он заходит. Или проверить, существует ли указанный твоим новым знакомым почтовый ящик.

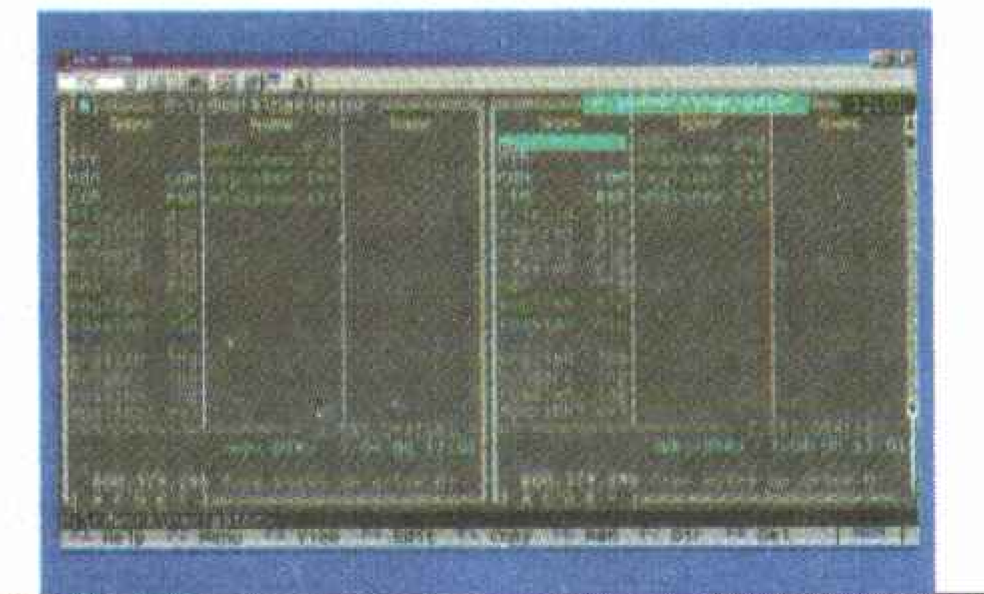


Necromancer's Dos Navigator

www.necromancer.newmail.ru

Размер: 900 Kb

Последняя версия DOS-навигатора появилась году в 1996-97. Тогда этот "отечественный" заменитель Norton Commander обладал огромным количеством достоинств (занимал мало место в оперативной памяти, позволял работать с терминалкой и слушать Audio CD, не отходя от кассы, читал и понимал множество файловых форматов) и лишь одним недостатком — не понимал длинных имен файлов. И вот свершилось. Разработчики выложили в Сеть исходные коды программы, а один энтузиаст с добрым ником Necromancer немножко исходный код доработал, добавил поддержку длинных имен файлов, встроил FTP-клиент — и получился вполне нормальный заменитель FAR. Для тех, конечно, кто принципиально не пользуется Windows Explorer. Впрочем, и остальным тоже рекомендуется посмотреть, так, с целью ознакомления с программами, которыми пользовались предки.



Rocket Talk

www.rockettalk.com

Размер: 1.7 Mb

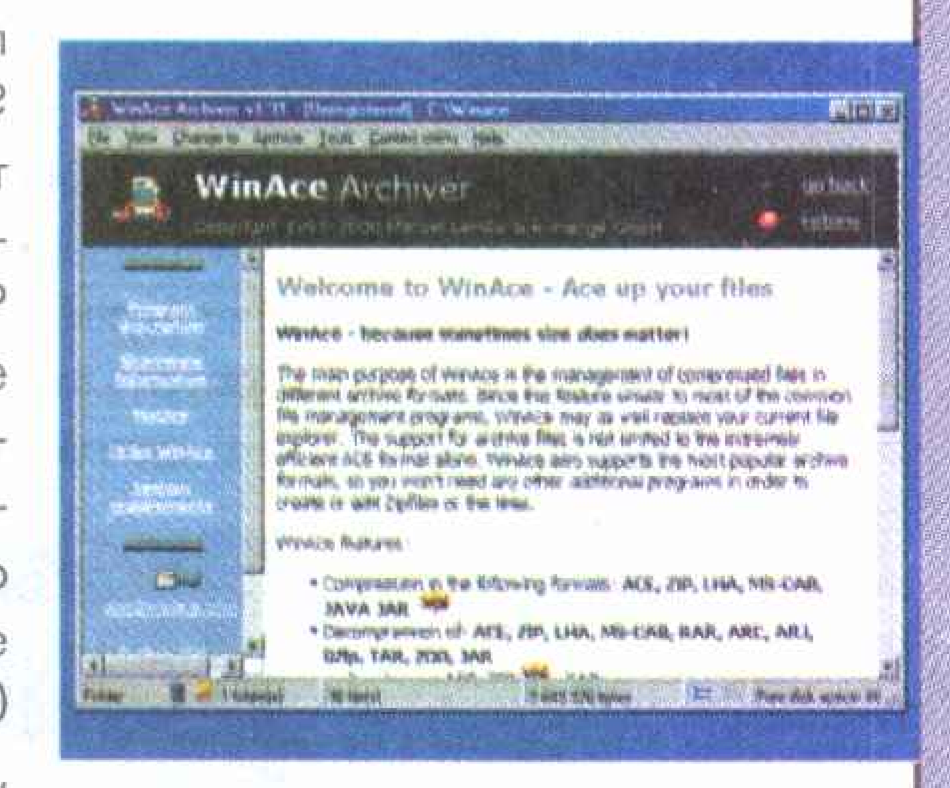
Программа для отправки звуковых e-mail сообщений. Если вдруг тебе захотелось поделиться с товарищем новой песенкой, то и песенку тоже можно в оное сообщение запихнуть. А если у товарища нет аналогичной программы, то Rocket Talk может создать исполняемый файл, который автоматически проиграет твое сообщение. Формат записи вполне приличный, файлы весят мало, так почему бы не пользоваться этой программой? Быстрее напечатать? Зато так куда интереснее. Слова — они же не всегда передают эмоциональную окраску, не так ли? В любом случае, если есть микрофон и полчаса свободного времени — скачай и попробуй.

WinAce

www.winace.com

Размер: 1.8 Mb

Когда-нибудь встречал файлы с расширением ace? Хотя этот архивный формат еще не получил такого распространения, как тот же ZIP или RAR, но это нисколько не умаляет его достоинств. ACE-архивы поддерживают мультимедийную компрессию данных (причем сжимают те же MP3 и WAV файлы на 5-10 процентов лучше, чем RAR), позволяют разбить один большой архив на несколько томов (по дискеткам), создают самораспаковывающиеся модули. Плюс ко всему WinAce открывает и работает с архивами RAR и ZIP, как будто бы они для него родные. И хотя, повторюсь, архивы ACE — это пока еще редкость, но ведь лучше заранее поставить нужную программу, нежели потом тупо рассматривать файл с незнакомым расширением.



Total Recorder

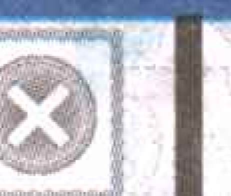
www.highcriteria.com

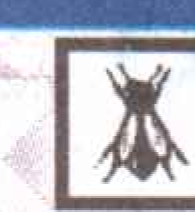
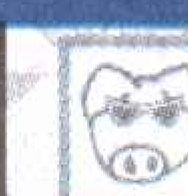
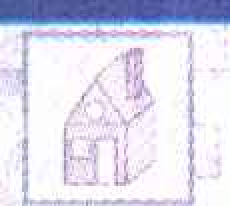
Размер: 1 Mb

Друг мой, я тебя еще не достал свой любовью к музыке во всех ее проявлениях? Тогда ознакомься с еще одной интересной программкой, выражаясь языком классиков, "из той же оперы". Это рекордер, записывающий звук в WAV-файлы. Спрашиваешь, зачем он тебе сдался? Так ведь не простой он, рекордер. Может перехватывать звук с любого Windows-приложения (в том числе и из игр) и сохранять его для дальнейшего прослушивания. С его помощью можно из любой игры вытащить понравившуюся композицию и слушать ее в своем любимом мультимедийном плеере. Или преобразовать в MP3 и разослать всем своим друзьям и знакомым. В конце концов, сделать сайт, посвященный музыке из компьютерных игр, и вывешивать туда плоды своего творчества (кэпчуринга). Вот такая вот интересная программка.







II. Интересное в Сети

www.3dsoundsurge.com

Хочешь всегда быть в курсе последних новостей мира электронной музыки? Хочешь услышать мнение профессионалов касательно различных звуковых карт? Скачать новые драйвера непосредственно в момент их появления и почитать обзоры всех новых мультимедийных продуктов известных производителей? Тогда этот сайт для тебя. Здесь находится все вышеперечисленное, плюс еще сборник вопросов и помощь в решении проблем, возникающих в процесс эксплуатации.



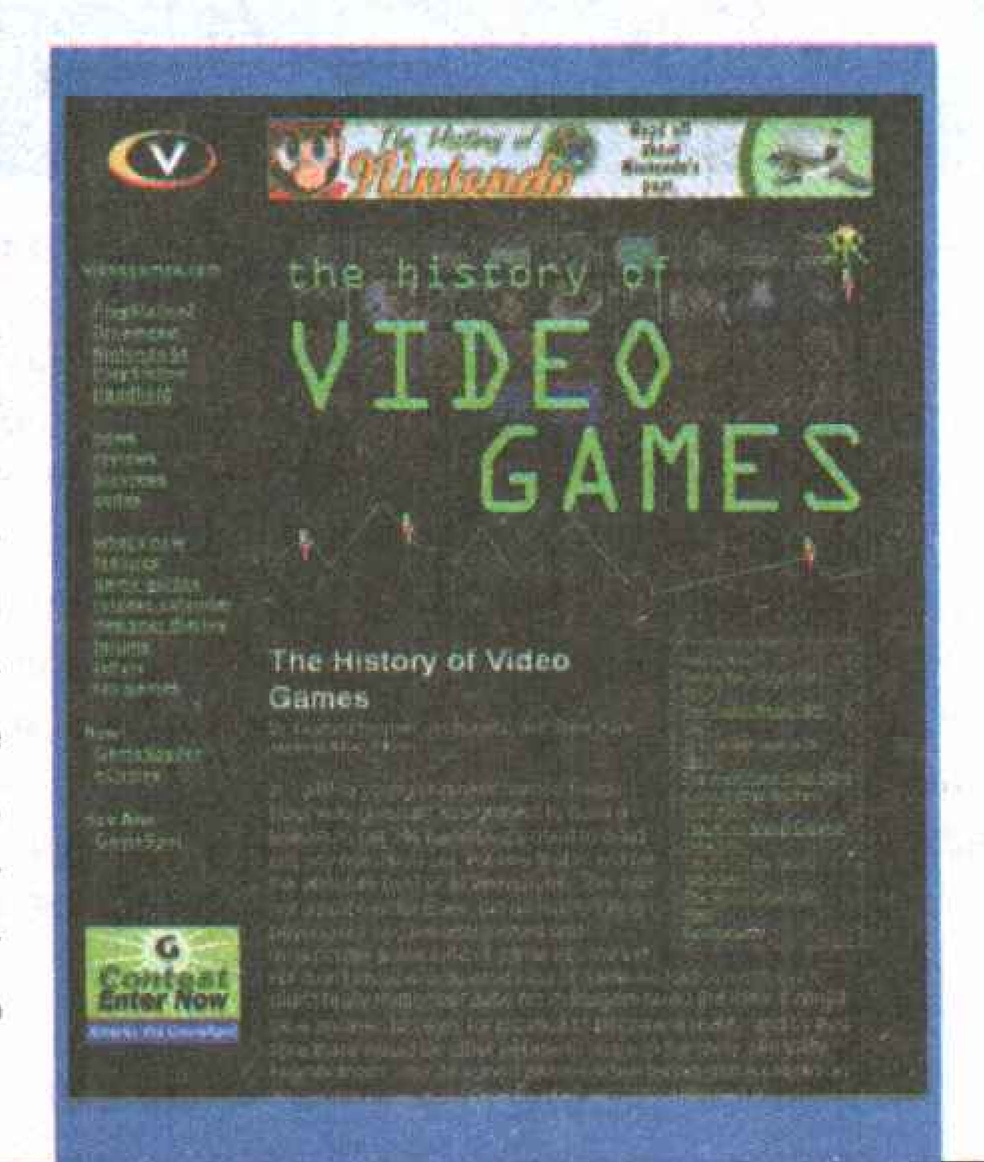
www.fileplanet.com

"Где бы мне взять одну интересную программку / старенькую игрушку / новый патч?" Мне очень часто приходится выслушивать подобные вопросы по e-mail. Посему, как человек ленивый, склонный к постоянному уменьшению своих обязанностей, я тут подумал и решил: куда проще "оборзеть" на одну ссылку больше, при этом лившись хлопот с e-mail. Так что впредь, прежде чем задать подобный вопрос, сходи на этот сайт (это, кстати, один из крупнейших файловых архивов). Уверен, богатый выбор программ и демоверсий не оставит тебя равнодушным. Причем здесь хранятся не только новинки, но и интересные файлы двух— и трехгодичной давности.



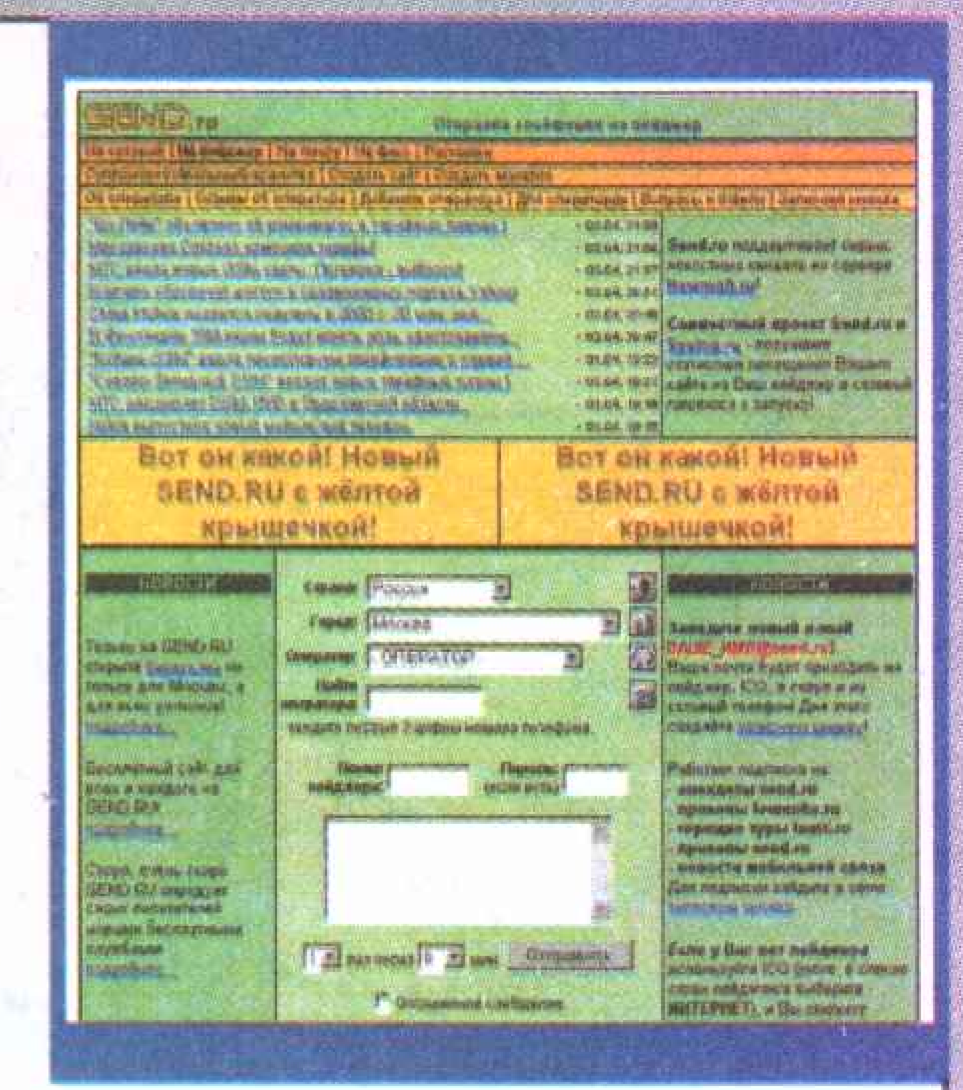
www.videogamespot.com/features/universal/hov/index.html

"Те, кто не знают прошлого, призваны повторить его вновь". Эта умная (и, по всей видимости, безбожно переврання мной) фраза лучше всего характеризует сайт, на который ты попадешь, набрав в окне браузера эту ссылку. Причем это даже не сайт, это просто страничка с очень интересной статьей, где рассказывается множество интересных фактов об истории игровой индустрии. Здесь ты найдешь ответы на вопросы "Как появились видеоигры", "Кто придумал Арканоид", "Почему Тетрис называется Тетрисом", и на многие другие. Правда, потребуется недюжинное знание английского языка, но кого этим удивишь в наше время? Читай, дабы было потом что рассказывать друзьям и знакомым.



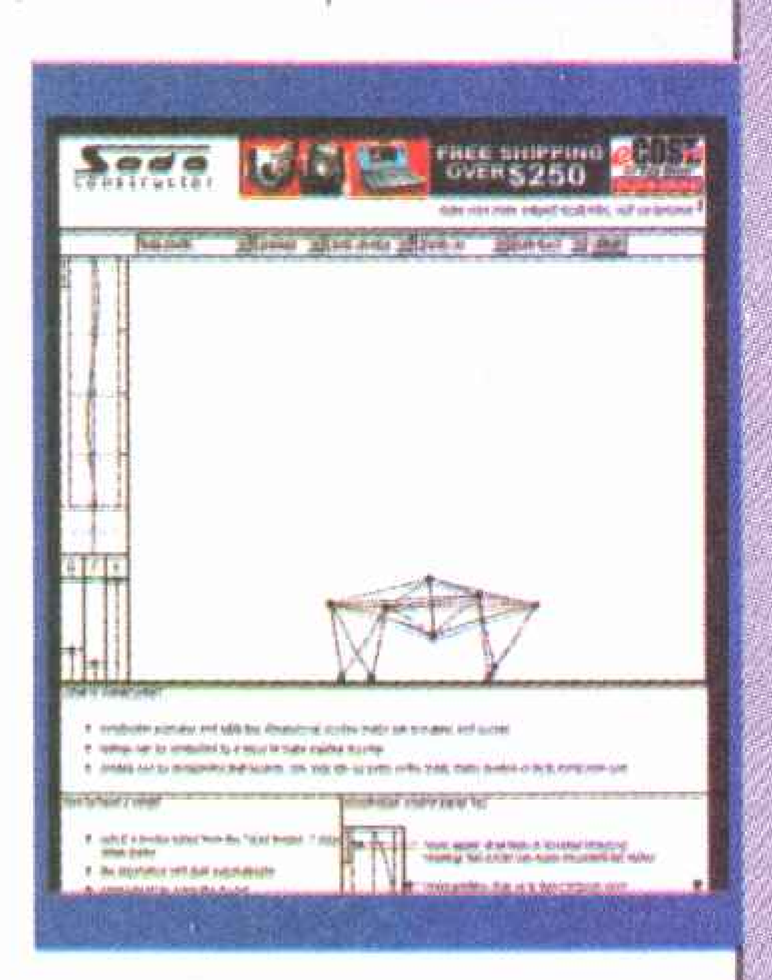
www.send.ru

Последнее время происходит весьма забавный и интересный процесс интеграции Сети в реальный мир и реального мира в Сеть. Если раньше для того, чтобы купить вещь, надо было продать что-то ненужное, а затем сходить в магазин, то теперь достаточно посетить сервер электронных аукционов (например, *www.molotok.ru*), выставить там свое "ненужное", получить виртуальные деньги (например, на кредитку) и потратить их в каком-нибудь онлайновом магазине (например, e-shop) с доставкой на дом. Этот сайт — еще один пример подобной интеграции. Здесь можно, не закрывая окна браузера, послать сообщение на любой пейджер (или практически на любой — во всяком случае, список поддерживаемых операторов весьма велик). Более того, с этого сайта можно посылать электронные сообщения на мобильные телефоны некоторых систем. И, наконец, настоящий подарок всем чайникам — отсюда можно послать настоящий... e-mail. Такие вот дела.



www.soda.co.uk/soda/constructor/

Искусственный интеллект — золотая мечта всех программистов. Создатели этого сайта попытались воплотить оную мечту в Java-аплете. И получились у них такие вот симпатичные векторные неваляшки, которые бродят в своем окошке, забавно переставляя ножки и бодая стенки. Неваляшек можно мучить путем повышения гравитации и отгибания им конечностей в разные нехорошие стороны. Еще неваляшек можно заставить двигаться в сто раз быстрее, чем нужно, или сделать из них представителей класса черепашьих. В конце концов, безобидных неваляшек можно разобрать на кусочки и собрать на их основе что-нибудь свое, родное. И потом его мучить... А как ты думал, для чего еще может быть нужен искусственный интеллект?



http://dll.yaroslavl.ru/

Ты не сталкивался при запуске какой-нибудь интересной программки с проблемой отсутствия необходимой DLL-библиотеки? Щелкаешь на исполняемом файле, а Windows тебе радостно так: "Необходимая библиотека что-то.dll отсутствует". И приходится (если есть время и желание) лезть в Сеть, узнавать, в поставку какой программы входит оная DLL, и качать всю программу. Либо же (если ни времени, ни желания не наблюдается) забивать на программу большой болт. Так вот, теперь эта проблема тебе не страшна. Умные люди сделали сайт, где можно найти практическую любую DLL'ку и сразу же себе ее скачать. Причем абсолютно бесплатно. ■

ViV
viv@igromania.ru



Дмитрий Горячев

hot-line@igromania.ru

?

Что из перечисленного (CPU, объем памяти, 3D ускоритель, скорость жесткого диска) оказывает наибольшее влияние на производительность в играх?

!

К сожалению, на этот вопрос однозначного ответа нет. Все компоненты системы тесно взаимосвязаны. Можно лишь с уверенностью сказать (с ссылкой на компетентный источник в лице тов. Мерфи): система будет тормозить со скоростью самого тормозного своего компонента. То есть если воткнуть рядом с третьим Pentium'ом первый четырехмегабайтный Monster 3D, то Quake 3, естественно, сдохнет на первом же боте. Процессор вынужден будет простаивать, дожидаясь, пока тормознутый "ускоритель" обработает посланные ему данные. С другой стороны, на 32 мегабайтах оперативной памяти никакой GeForce тебя не спасет — любая игрушка будет постоянно свопиться на жесткий диск. Так что при апгрейде руководствуйся следующими соображениями:

а) Если есть возможность апгрейдить все — сделай это!

б) Если нет средств, первым делом бери CPU, затем RAM, 3D ускоритель и — в последнюю очередь — HDD.

в) Если ничего из вышеперечисленного нет, бери то, что дают.

г) Не дают? Ну, тут уж и не знаю, что посоветовать...

?

Моя видюха на шине AGP 1.0 в состоянии работать в режиме 2X (то есть на частоте около 133 МГц). Но максимальная частота AGP-устройств моей "мамы" (ASUS P2-99) составляет 100 МГц. Причем производитель предупреждает, что не гарантирует устойчивую работу чего бы то ни было на частоте выше штатных 66. Как же мне их всех обмануть? И надо ли это вообще делать?

!

Ха! Нашел чем удивить! Куда интереснее было бы, если бы разработчики заявили о поддержке этого самого AGP 2X. Ведь врут все, как один, и не краснеют. Нет этого самого AGP 2X и в помине. Разве что в самых последних моделях материнских плат, изначально рассчитанных на работу с Pentium III. Как же так получилось, что все производители видеокарт уже два года пишут на коробках, что, мол, их продукция и AGP 2X-совместимая, и AGP 4X, и вообще вся сплошь в ажуре и бантиках? Проще простого — Intel о стандарте объявила, но еще его не внедрила. А рекламщиков хлебом не корми, лишь бы на коробке дали громкую фразу написать. Они и написали. Типа, когда оный AGP наконец родится, тогда и будем думать над ошибками, а пока товар продавать надо. В общем, на данный момент это не более чем придуманный способ обмана.

?

У меня сгорел CD-ROM привод. :-(Пошел покупать новый и задумался, какой же выбрать? 32-скоростной или 56-ти? Неужели за каких-то десять зеленых разницы я получу вдвое большую скорость считывания?

!

Как бы тебе так ответить, чтобы не сильно разочаровать? Скорее всего за свои десять долларов ты получишь красивую наклейку с надписью "56-х Speed!" и право гордиться тем, что твой CD-ROM быстрее, чем у соседа. На практике же, что 32 скорости, что 56 — разницы почти никакой. Гудит 56-скоростной — да! — почище 747-го "Боинга" на взлетной полосе, а толку маловато. Болванки, опять же, далеко не все читает. Высокоскоростное чудо техники на редкость капризно и при малейшем намеке на разбалансировку матрицы компакта (это когда криво напечатали или диск погнулся) напрочь отказывается читать что бы то ни было. С низкоскоростными проблем обычно не возникает.

А вообще, друг мой, на дворе третье тысячелетие (почти что), и самое время задуматься о покупке DVD-ROM. Добавь еще 10 баксов, и получишь вместо 56-скоростного нормальный двух/четырехскоростной DVD, переваривающий обычные компакты на вполне приличной 32-й скорости. Опять же, DVD-Audio не за горами... Так что если есть выбор, то он, почитай, уже сделан — DVD only & forever.

?

У меня четырнадцатидюймовый монитор, и мне приходится работать в разрешении 800*600. Однако при запуске какой-нибудь игры, которая тоже работает в разрешении 800*600, экран съезжает влево и его снова приходится центровать. Разрешение-то одно и то же! В чем дело?!

!

Признаюсь, долго въезжал в этот вопрос (и даже пытался отыскать по знакомым четырнадцатидюймовый ящик — но тщетно!), пока наконец не вспомнил про такую вещь, как частота обновления экрана. Ведь цифровой монитор запоминает отнюдь не разрешение экрана! Он сохраняет значения сигналов вертикальной и горизонтальной развертки экрана. И для него разрешения 800*600@60 Гц и 800*600@85 Гц — далеко не одно и то же. Так что скорее всего ты, друг мой, в Windows, дабы не сажать глазки, выставил максимально возможную частоту обновления экрана (75 Гц? а может быть, и все 90? Если, конечно, твой ископаемый монитор столько держит ;)). А DirectX, вернее, DirectDraw работает исключительно в 60-герцовых режимах. Поэтому и монитор при запуске игры, работающей в 800*600@60 Гц, кривит изображение и всем своим косым видом предлагает покрутить ручки на передней панели. Хозяевам цифровых мониторов надо лишь один раз подстроить изображение, и все будет в порядке. Тебе же могу лишь посоветовать выставить частоту обновления в Windows на 60 Гц и пожалеть свои бедные глазки. А лучше купить новый монитор.

? **Чем двухпроцессорная система лучше однопроцессорной?**

! Смотря где и смотря под чем. В переводе на русский язык — ничем. Для тебя-то уж точно. Ибо пока что операционная система Windows 95 (96-98) никоим образом не умеет использовать второй процессор. И даже если у тебя дома стоит двухпроцессорная "мама" с честно воткнутыми туда двумя Celeron'ами (а может, даже и вторыми Pentium'ами), то о существовании "двойника" будет знать только BIOS. Вот Windows NT умеет делить работу на два процессора, правда, не совсем корректно. Одно приложение всегда будет исполняться только на одном CPU. То есть если, скажем, запустишь две копии Quake, то одну будет обслуживать первый процессор, а другую — второй, и никак иначе. Реальный выигрыш получат лишь пользователи мощных графических пакетов (например, 3D Max), которые сами умеют распараллеливать работу на многопроцессорных системах. Всем же обычным геймерам — бананов нема.

С другой стороны, Windows 2000 уже не за горами. А уж она-то знает, как загрузить и два процессора, и три, и даже четыре. Причем, как это водится у Microsoft, ты при этом можешь ничего не делать, а компьютер, подобно мыслителю Родена, будет думать и считать.

? **Что круче — винт, крутящийся со скоростью 7200 RPM, или винт на 5400 RPM? Нет, с математикой у меня все хорошо, но вот сосед Дима утверждает, что 7200 винты горят синим пламенем...**

! Скорость вращения шпинделя винчестера в первую очередь влияет на скорость чтения данных. Винт с RPM (Rotations per minute — оборотов в минуту), равным 7200, заведомо быстрее аналогичного с RPM 5400. А соседу Диме скажи, чтобы больше не поливал компьютер дихлофосом. Тараканы оттуда элементарно выманиваются ловушками Combat. Одну крепишь вместо вентилятора на процессор, другую — вместо PC-Speaker (они даже по форме похожи). И не твоя вина, если после подобной модернизации синим пламенем будет объят весь корпус. В случае чего всегда можно сослаться на винт, не так ли?

? **В комплекте с моей видеокартой поставлялись стереоочки. Расскажите, как такой девайс работает и действительно ли он способен показывать 3D изображение?**

! Ну что ж, попытаюсь. Предположим, что есть у тебя два глаза, дарованные мамой-природой при рождении. Левый глаз видит предмет немножко с одной стороны, правый — немножко с другой. В результате мозг воспринимает картинку объемной. Принцип действия виртуальных шлемов на том и основывается, что каждый глаз видит свою собственную картинку. Но монитор-то у нас всего один. Как же быть?

Еще немного теории: человеческий глаз способен более-менее четко различать изображения, сменяющие с частотой двадцать четыре кадра в секунду. При частоте 25 кадров в секунду (телевидение) глаз уже не в состоянии зафиксировать смену кадров, и перемещение объектов на экране воспринимается как плавное. Теперь предположим, что на мониторе поочередно показывается сначала картинка для правого глаза, затем для левого, снова для правого и т. д. Теперь осталось лишь сделать так, чтобы каждый глаз видел только свой кадр. Стереоочки именно этим и занимаются, поочередно прикрывая то правый, то левый глаз. Только вот одно "но": в теории частота обновления экрана в 50 Гц (по 25 на каждый глаз) должна оказаться достаточной. На практике же глаза частенько устают и при 100 Гц. Так что прежде чем покупать стереоочки, проверь, какую максимальную частоту обновления экрана способен выдержать твой монитор. А потом выясни: а) насколько использование таких очков может повлиять на зрение; б) к какому количеству игр можно достать соответствующие драйвера и сколько среди этих игр твоих любимых. Не исключено, что после анализа полученных данных идея использовать стереоочки слегка угаснет.

? **Недавно я приобрел видеокарту на чипе TNT2-M64, но что-то стал сомневаться в ней. Что это вообще за зверь такой и можно ли его как-то разогнать?**

! Чип **TNT2-M64** (другое название — **Vanta**) является урезанной версией популярного графического 3D ускорителя TNT2. Рассчитан он в первую очередь на таких геймеров, которые в силу определенных причин (моральных устоев, религиозных запретов или банального отсутствия дензнаков) не в состоянии купить TNT2. Основными отличиями Vanta от своего старшего собрата являются урезанная шина памяти (64 бита вместо обычных 128) и малое количество этой самой памяти (восемь мегабайт вместо обычных 16 или 32). В результате на высоких разрешениях в 3D (800*600 или выше) при использовании больших текстур **Vanta** значительно уступает TNT2. В Quake 2, Half-Life и т. п. играть еще можно, а вот для Quake 3 или Unreal Tournament требуется наличие в системе достаточно мощного процессора. Тем не менее, невысокая цена (на данный момент — около 50-60$) оправдывает существование такого "обиженного" жизнью и разработчиками 3D ускорителя. А гонится он, в общем-то, как и все остальные, многочисленными утилитами вроде Powerstrip.

? **Слышал, что в будущем звуковые карты будут встраиваться в каждую материнскую плату. Это скоро или не важно?**

! Да вообще-то некоторые производители уже встраивают. Причем интегрированное решение (материнская плата со встроенным звуковым чипом) обходится дешевле, нежели та же самая "мама" и звуковая карта по отдельности. Другое дело, что звук встраивается дешевенький, и никто тебе не будет пихать за просто так Sound Blaster Live! или Vortex 2, но если не планируешь знакомиться с 3D звуком, то вполне обойдешься интегрированным SB128 PCI или Yamaha724.

Есть еще такая интересная вещь, как AC97. Этот маленький чип, ежели он имеется, сочетает в себе функции средненькой звуковой карты и не менее паршивенького софт-модема. Ты спросишь: "Что может быть общего у модема и звуковой карты?!" И тот, и другая большую часть своего рабочего времени отдают преобразованию цифрового сигнала (байтов) в аналоговый (звук). Значит, можно совместить. Значит, можно удешевить. Значит, можно на этом нагреть ручки, впарить потребителю и нагрести зеленых купюр за свою догадливость. Многие так и делают.

Алексей Леонов
lcyd@mail.ru

Весенний взлом Firestorm

То, что не снилось дизайнерам Westwood

Command&Conquer — два магических для меня слова. Сколько народу погибло от рук моих солдафонов — от рук, в которых были лазеры! Что, не веришь? А зря. Еще первый C&C позволял навешивать на солдатиков лазеры и делать харвестеры невидимыми. В то время я использовал для этого специальную утилитку. Утилиты — это хорошо, но они не универсальны. Мне пришлось эту утилиту выбросить после первого же патча к C&C. А через некоторое время я научился собственными руками редактировать параметры игры. Сегодня и ты научишься, только не пугайся, это не сложно. Итак, поехали.

Основной формат файлов в C&C — это .mix. Даже если ты не знаешь английского, то все равно должен знать, что mix — это смесь. В данном случае это означает, что в таком файле понамешано все, что только поместилось в голову Westwood. А поместилось туда многое.

Цены

Для редактирования параметров игры мы будем открывать файлы с расширением .mix в текстовом редакторе. Для этого подойдет любой простенький редактор (именно простенький), даже WordPad. Для начала открывай файлец **Tibsun.mix**. Запускай поиск по слову **RULE*.INI**. Здесь начинаются основные параметры игры.

С основными настройками этого файла ты сможешь разобраться и без меня. Там полно комментариев, поэтому воспользуйся англо-русским словарем. Все обзоры, которые я видел до этого, были простыми переводами комментариев. Мы тоже уже писали об этом файле (еще осенью), поэтому я приведу только основные и, на мой взгляд, самые интересные параметры. А если с чем не разберешься, то смотри предыдущие номера или бери словарь. Сразу скажу, что все следующие параметры ты можешь редактировать прямо в этом файле, а можешь выделить в отдельный. Для этого тебе надо выделить все, что начинается после **RULE*.INI** и заканчивается на **=Train Tr**. Теперь все это помещаешь в файл **Rules.ini**. Конечно, можно редактировать и сам **Tibsun.mix**, но он очень большой, поэтому возиться с ним будет несколько неудобно.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Ни в коем случае не используй для редактирования MS Word. При сохранении это животное вставляет очень много ненужных управляющих символов, что грозит зависанием игры.

Начнем мы с цен. Запускай поиск по слову **Cost=**. Сначала тебе попадутся три вот таких строчки:

Cost=1.0. Их менять не надо (чуть позже узнаешь, почему). Это коэффициент стоимости юнитов и построек при различных сложностях игры. **1.0** — означает, что с твоего счета будут снимать 100%-ную цену. Следующей тебе попадется такая строчка: **Cost=900**. Это цена харвестера. Вот от нее мы и начнем. Уменьшай все последующие цены до 1. Уменьшил? А вот теперь я открою тебе секрет. Ты можешь поставить некоторые цены отрицательными, тогда не ты будешь платить, а тебе будут приплачивать за то, что ты производишь юнитов. Но тебе придется соблюдать одно правило. Цена не может быть меньше **-999**. Это, вероятно, связано с тем, что число не может быть больше 4 знаков (с учетом минуса). Если ты поставишь больше, то огненная буря отправит твой компьютер в даун. Это, опять же, произойдет не у всех. Я долго экспериментировал с ценами, и мои 50 зависаний и 100 перезагрузок показали, что юниты не могут стоить меньше **-100**. Харвестер вообще не воспринял отрицательную цену. Большинство тяжелой техники без проблем работают при цене **-50**. На минимальной цене хорошо работала только Light Infantry. Она спокойно отнеслась к числу **-900**, правда, иногда все же подвешивала мою колымагу.

Еще несколько интересных настроек

Параметр **BuildLimit** ставь на **-1**. Скажу сразу, чтобы не повторяться: **-1** везде означает бесконечно много. **Armor** — защита. Можно ставить **none, wood, light, heavy, concrete**. **Ammo** — количество зарядов. Ставь везде **-1**, хотя это имеет смысл только для вертолетов. **Primary** — оружие. Кстати, я только в Firestorm увидел, что у харвестера есть оружие. Возможные значения: **120mmx, 155mm, RepairBullet, SlimeAttack, SuicideBomb, MammothTusk, AssaultCannon, BikeMissile**. Я думаю, хватит, остальное найдешь сам. **GuardRange** — радиус видимости. Чем больше значение, тем дальше видишь.

Немного покопаемся с опцией **Prerequisite**. Здесь находится список зданий, которые должны быть построены для производства определенного юнита. Можешь не удалять все подряд, в любом случае нужны еще **Barracks** и **War Factory**. Даже если ты убережешь все остальное и поставишь всем **POWER**, то юниты будут появляться сразу после постройки бараков и военного завода, но доступны будут только по достижении требуемого технического уровня. Поэтому нужно еще и уменьшить **TechLevel**.

Очень интересным оказался параметр "невидимость". В файле написано, что для этого нужно использовать **Invisible**. Этого параметра нет ни у одного юнита. Но если кому-нибудь добавить, то он становится настолько невидимым, что его даже нельзя выбрать мышью, не зная его точного местоположения. Хотя этот параметр срабатывал не у всех юнитов, зато у клонированных людей (о них ты узнаешь позже) работает на все 100.

Взрывчатка. Если у юнита есть параметр **C4=yes**, то это значит, что юнит может взрывать здания. Если этого параметра нет, то можешь дописать. Проверено на **Light Infantry** — он сразу превратился в подрывника. Если учесть, что он может "стоить" **-900** и взрывать здания, то, вероятно, он станет основой твоей армии.

У взрывчатки есть еще один параметр — **C4Delay**. Это задержка перед взрывом (по умолчанию равна **0,03**). Можешь изменить в большую сторону, но не в меньшую, а то твои юниты будут взрываться, не отходя от кассы.

Теперь немного о шпионстве. **Infiltrate=yes** — юнит может проникать в здания. **Engineer=yes** — юнит ведет себя как инженер (захватывает здания). **Disguised=yes** —

юнит маскируется под врага. Этого параметра ни у кого нет, но можешь его добавить. Иногда он даже работает. **Thief=true** — юнит может воровать деньги, когда проникает в здание. Ни у кого нет, но можно добавить.

Энергетика страны

Power — сколько электричества забирает (если число отрицательное) или дает (если число положительное) здание.

Radar=yes — очень хорошенький параметр. Я тебе советую его вставить в раздел характеристик электростанции. Тогда твоя станция будет работать еще и как радар. На одном из скринов у меня стоит только электростанция, куча народу, и самое главное — виден радар. Теперь его не надо ставить отдельно, хотя он может понадобиться для того, чтобы получить доступ к юнитам и постройкам, зависящим от наличия радара.

Настройки игры

Теперь мы рассмотрим самые интересные настройки игры. **RefundPercent** — процент от первоначальной стоимости постройки, который ты получишь после его продажи. По умолчанию — **50%**, но я думаю, что нужно бы возмещать все **100%**. **ReloadRate** — время перезарядки вертолетов. Сюда ставь как можно меньшее число. **RepairPercent** — процент от первоначальной стоимости постройки, который будет затрачен на полный ее ремонт. По умолчанию — **20%**, но и **1%** будет достаточно. **RepairRate** — время ремонта. **BailCount** — грубо говоря, это вместимость харвестера. **TiberiumGrows** указывает, может ли руда уплотняться со временем (**yes/no**). **TiberiumSpreads** — руда может "распространяться" в соседние области. **CurleyShuffle** указывает, меняет ли вертолет положение между выстрелами. **NodAIBuildsWalls**, **AIBuildsWalls** — будет ли компьютер строить стены? **IonLightningFrequency** — вероятность попадания молнии в сооружение. **IonLightningRandomness** — вероятность попадания молнии в любое место, кроме объекта (помни, что **IonLightningFrequency+IonLightningRandomness**=100). **IonLightningDamage** — повреждения от попадания молнии. Если ты поставил **IonLightningFrequency=0**, то это тебе уже не понадобится.

IonStormWarning — задержка в секундах до начала "Ионного шторма". **FogOfWar** — включение/выключение тумана войны. **CrewEscape** — вероятность того, что твоя банда успеет убежать из транспортного средства, когда его взорвут. **FineDiffControl** — вводит 5 уровней сложностей, по умолчанию их 3. **Pilot=E1** — какой пилот сидит в вертолете. Ты этого пилота увидишь только в том случае, если вертолет взорвут. Поставь сюда инженера. Когда тебя собьют над вражеской базой, ты сразу можешь захватить чужое здание. **E1** — это название типа юнитов. По умолчанию стоит тип для **Light Infantry**.

Crew — парень, находящийся в здании. Его тоже видно только после разрушения постройки. Сюда ставь кого-нибудь покруче. **Disguise** — то, во что превратится твой юнит, когда начнет маскироваться под врага. **Paratrooper** — юниты-парашютисты. **MinProductionSpeed** — минимальная скорость производства. Включается, когда начинает не хватать энергии.

TrackedUphill — коэффициент скорости движения транспорта на гору. **Tracked Downhill** — то же самое, но с горы. **Wheeled Uphill** — коэффициент скорости движения колесного транспорта на гору. **Wheeled Downhill** — соответственно, с горы.

IceCrackingWeight, IceBreakingWeight — грубо говоря, это толщина льда. **MaxDamage** — максимальное повреждения от выстрела. **MinDamage** — минимальное повреждения от выстрела.

Легкие деньги

Теперь о том, как увеличить количество денег. Открывай файл **Expand01.mix** и запускай поиск по выражению **[Multiplayer Defaults]**. Когда найдешь нужное место, то исправь параметр **MaxMoney** в большую сторону, насколько это возможно, но не перестарайся. А теперь исправь **Money**, помня, что этот параметр не должен быть больше, чем **MaxMoney**. Как ты понял, это действует только в Multiplayer. Ну, ничего, в сингле, я думаю, у тебя и так цены — ниже некуда.

Настройки "Огненной бури"

Теперь мы перейдем к файлу **firestrm.ini**. Файл спрятан в другом файле — **Expand01.mix**. Заходишь в него и запускаешь поиск по **Name=Tiberian Sun — Firestorm**. Теперь поднимаешься на одну строчку выше и, начиная со слова **[General]** (именно с него, а не с **TrainTr[General]**!), выделяешь все до строчки **Tempe; SOUND.INI**. Хотя само **; SOUND.INI** выделять не надо.

Теперь все выделенное сохраняешь в файле **firestrm.ini**. Итак, ты встретишь в нем следующие параметры. **VeteranRatio** — сколько народу должен завалить юнит, чтобы стать ветераном. **VeteranCombat** — "количество силы", прибавляемое юниту, когда он становиться ветераном. **VeteranSpeed** — скорость ветерана. **VeteranArmor** — броня. **VeteranROF** — огневая мощь.

Остальные параметры сильно похожи на параметры файла **Rules.ini**, разобраться в них не составит труда.

Клонирование людей в C&C

Напоследок я оставил самое "вкусное" — рассказ о том, как можно создавать своих собственных юнитов. Но для начала — немного подготовительных работ. Открывай все тот же файл **Expand01.mix** и запускай поиск по **ART.INI**. Выделяешь все, начиная отсюда и до **;============; RULE*.INI** (именно ДО, саму эту строчку выделять не надо!). Сохрани выделенное в файл ART.INI. Теперь оставь этот файл на время в покое. Возвращайся в **Rules.ini**. Сейчас мы создадим клон солдата **Light Infantry**.

Найди раздел **[E1]**. Выдели его весь до **[E2]** (**[E2]** выделять не надо). Запомни выделенное и вставь сразу после выделенного ранее раздела. Теперь надо переименовать созданный раздел, например, в **[EZ4]**. Следи за тем, чтоб такого раздела не существовало. Теперь обязательно нужно изменить имя юнита. Замени строчку **Name=Light Infantry** на **Name=Super Voin**. Дальнейшие изменения зависят от твоей фантазии. Можешь изменять цены, оружие, защиту и все прочее, что ты сегодня научился изменять.

Теперь найди раздел **[InfantryTypes]**. Здесь перечислены все юниты. У меня их было 24. Добавь в конец раздела строку **25=EZ4**. Теперь игра знает о существовании нового юнита.

Последний штрих. Иди в недавно созданный нами файл **ART.INI**. Найди раздел **[E1]**, и сделай его копию. Переименуй эту копию в **[EZ4]**. Здесь больше менять ничего не надо. Все, твой юнит готов к употреблению. ■



Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Взломанный Porsche и украденные деньги

Need For Speed 5

Сегодня на повестке дня у нас стоит NFS5. За время существования серии нормально рулить машинками не научился только ленивый, но если тебе хочется немного подшутить над игрой, то мои советы тебе пригодятся. Итак, мы будем ломать: параметры автомобилей оппонентов, финансы и, на закуску, параметры некоторых дорожных препятствий. Как всегда, понадобится любой hex-редактор, обычный мастдаевский блокнот и, на всякий случай, Magic Trainer Creator (MTC). Для чего может пригодиться последний, станет ясно по ходу действия. Перед тем как что-либо изменять, не забудь сохранить исходные копии файлов в надежном месте.

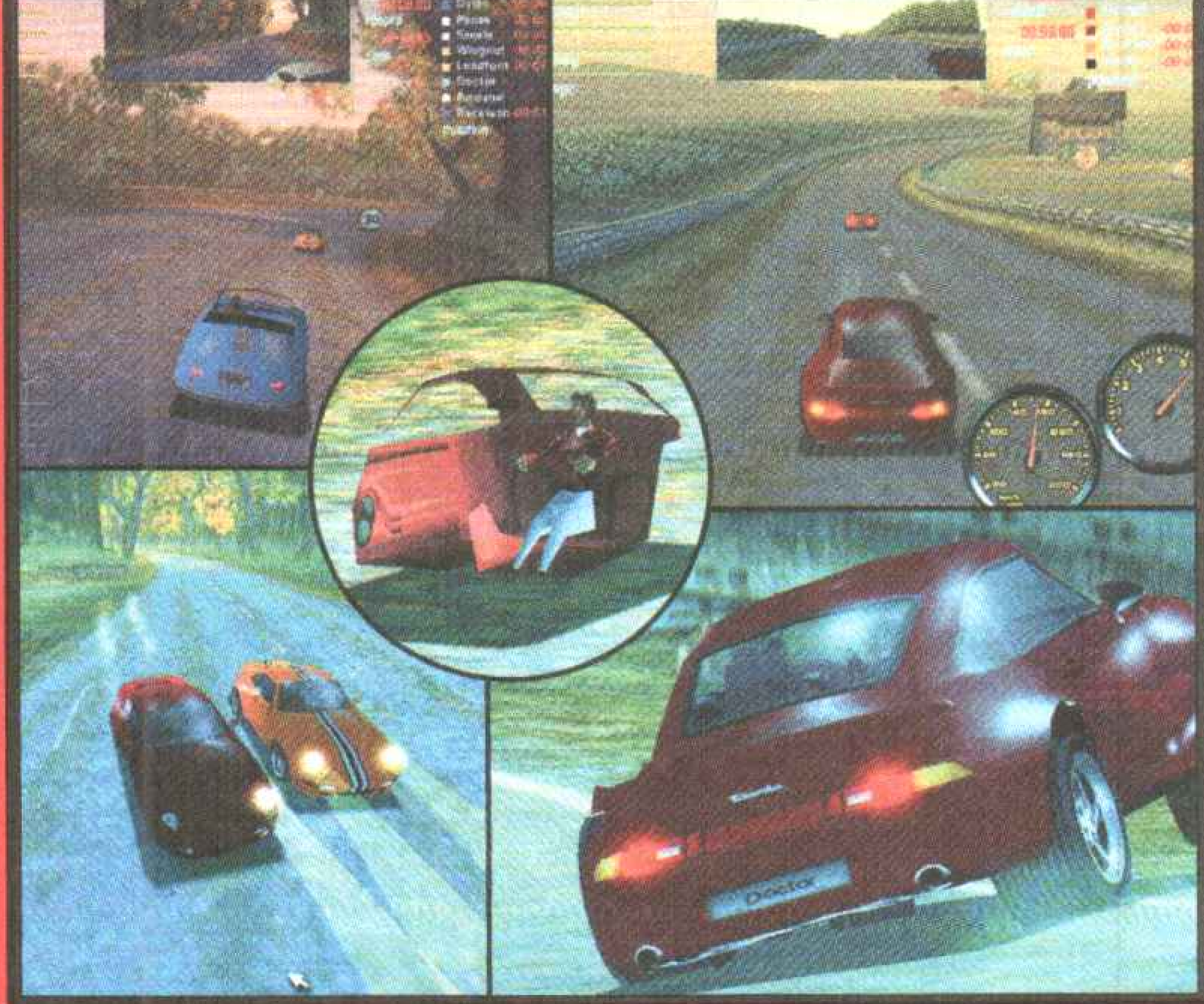
Стоять — бояться!

Могу поспорить, что главное, что тебя бесит в игре, — это компьютерные оппоненты, которые почему-то всегда тебя обгоняют и еще стараются наподдать твоей тачке на прощанье. Ими-то мы и займемся в первую очередь. Сделаем так, чтобы они совсем не могли ехать, пусть тогда попробуют тебя обогнать. Кто здесь хозяин, в конце концов?!

Все файлы, которые нам понадобятся, лежат в каталоге **nfs5\gamedata\simulation\aicardata**. Это файлы с расширением ***.ais**. Открывай их по очереди hex-редактором и заменяй все биты со строки **00090** по **000D0** на нули. Закончил? Теперь, если запустишь игру, то увидишь, что после старта ты спокойно трогаешься с места и едешь, а вот твои оппоненты почему-то уже никуда не стремятся. Может, педаль газа заклинило? Видимо, это не самый удачный для них день. А ты теперь можешь ехать и никуда не спешить, соблюдая правила движения и любуясь окружающим пейзажем. Прямо тренажер вождения какой-то получается.

Без тормозов

Ну вот. Теперь тебе не кто не мешает. Но остаются еще и дорожные препятствия в виде стоящих у обочины грузовиков, камней, знаков и прочей ерунды. Этот серьезный недостаток мы сейчас устраним. Для этого нужен только простой виндовский блокнот. Нужный файл называется **animdefs.txt** и лежит здесь: **nfs5\gamedata\ track**. Открываем его в блокноте и ищем все строчки вида **mass=**. Заменяем все значения после знака **"="** на единицу. Теперь все дорожные объекты будут весить не более одного килограмма. Если врежешься в них случайно — препятствие на первой космической проследует к далеким мирам, даже если это огромный и тяжелый на вид грузовик.





Коллекция автомобилей

Чего еще не хватает для полного счастья? Конечно же, карманов, набитых деньгами. Сперва посмотри, сколько их у тебя на счете, и сохрани игру, не меняя их количество. Переведи это число в шестнадцатеричный код (можно с помощью виндового калькулятора). Файл, в котором находятся данные о бабках, лежит в **nfs5\savedata**, имеет расширение ***.sav** и носит имя игрока, которым ты пользуешься в игре. Например, я играю под именем **Docent**, значит, мой файл называется **3docent.sav**. А вот теперь для удобства поиска нужного значения пригодится MTC. Например, у тебя на счете 95 234 баксов. Переводим в hex-исчисление — получаем 17402. Но в hex-редакторе это число будет выглядеть совсем по-другому: 027401. Так что, не закрывая игры, запускай MTC и выбирай в поле **process ID** файл игры (**Porsche.exe**), в поле **value to search** ставь свое количество денег, выбирай режим поиска **normal** и нажимай **start**. Скорее всего, нужный адрес, в котором хранятся бабки, будет найден с первой попытки. Если же нет, тогда измени количество бабок, потратив их на что-нибудь, введи в **value to search** новое значение и нажми **continue**. Нашел? Щелкни два раза по найденному адресу, чтобы добавить его в поле **Values to write in memory**. Посмотри в поле **Monitor**. В начале самой верхней строки должно быть то самое значение в hex-коде, представленное именно так, как оно и отображается в файле. Открывай файл в hex-редакторе и ищи с помощью поиска значение, которое тебе показал MTC. Когда найдешь, замени все его символы на **F**. Также добавь еще пару **F** слева от него.

Запускай свою сохраненную игру. Поздравляю, ты стал миллионером. Можешь пополнить свою коллекцию автомобилей новыми экземплярами и раздать их знакомым.

The Sims

Как сколотить состояние за пять минут

The Sims — достаточно реалистичный симулятор жизни. Но он, как и любая другая игра, не лишен недостатков. И самый главный из них как раз и есть эта самая реалистичность. Ну скажи, нам что, в реальной жизни всяческих проблем не хватает? Так зачем они еще и в играх нужны? В игре надо оттягиваться, а не напрягаться. Поэтому доставай свой любимый шестнадцатеричный редактор и — вперед. Сколотим нашему аль-

тер эго из Sims суперсостояние, полностью расположим к нему его виртуальных соседей (и соседок, конечно) да и вообще — сделаем его виртуальную жизнь безоблачной и райски счастливой.

Для начала запускаем Sims, создаем персонажа (если это еще не сделано), поселяем его в доступный по цене дом, сохраняем игру и выходим, предварительно запомнив сумму денег на счету. Все, что нам нужно для вскрытия, находится в файлеце **neighborhood.iff**, который лежит здесь: **sims\userdata**. Открываем его hex-редактором. Теперь переводим сумму в шестнадцатеричный код. Допустим, у тебя там было 5030 баксов, значит, в hex-системе выйдет число 13A6. Учти, что в hex-редакторе это число будет отображаться, скорее всего, несколько в другой последовательности. Например, A613. Мой тебе совет: введи в поиске первые или вторые две цифры, и как только что-то найдешь, смотри слева или справа от найденного значения две другие цифры этого числа. И не забывай, что таких значений может быть несколько. Найти правильное значение можно так: сперва сохрани где-нибудь рабочую копию этого файла (на всякий случай), затем отредактируй первое найденное значение, запусти игру и посмотри, что изменилось. Если все по-прежнему, или игра выдает "выкидыш" с ошибкой, то мочи в сортире ранее отредактированный файл, возвращайся к исходному рабочему и редактируй второе найденное значение. Снова проверяй. И так до тех пор, пока не увидишь результат. Обычно одинаковых значений не так уж и много, у меня, например, их было всего два, и я отредактировал оба.

Как их редактировать: впиши число **FFFF** и поставь еще по **FF** слева и справа от этого значения, чтоб уж наверняка. Если переведешь эту последовательность в десятичную систему счисления, то получишь... у меня даже калькулятор погиб от этого! ;) Представь теперь, сколько баксов станет у нашего героя! В общем, сохраняй изменения и проверяй результат.

Как видишь, теперь у нашего альтер эго 999999.... (хвост скрывается за горизонтом) баксов. Ну, теперь вроде бы можно жить, хотя и скромно. ;) Съезжай из своей жалкой лачуги и покупай виллу покруче. Я сразу приобрел самый дорогой из всех возможных дом с садом и бассейном и набил его по самый чердак зверски дорогой мебелью и всякой утварью. Как обустроить свое новое жилище — решай сам, главное, не забудь поставить предметы, необходимые персонажу для естественных потребностей и нужд, самосовершенствования, развлечения и поднятия интеллектуального уровня. Закончил? На счете ничего не убавилось?

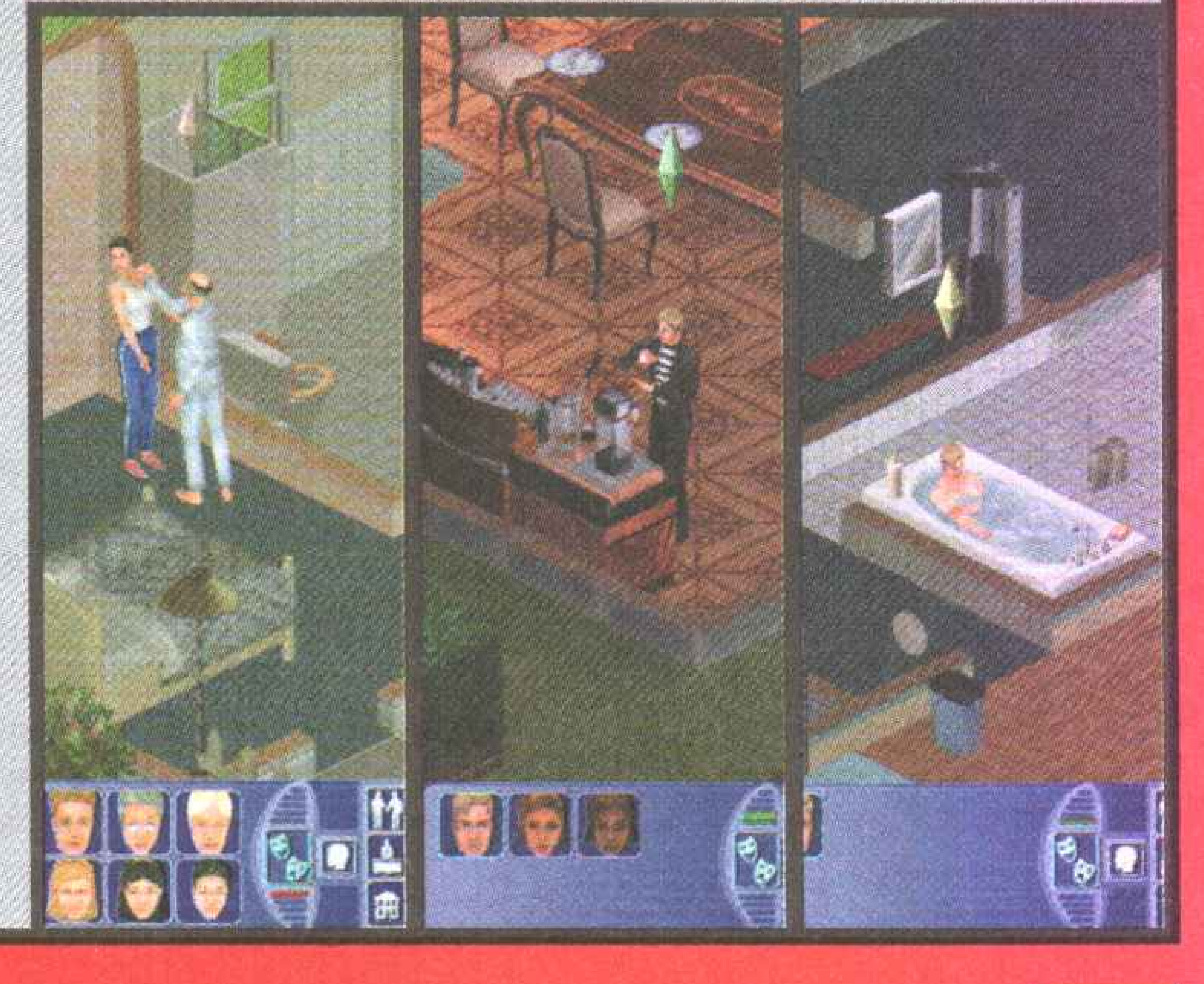
Итак, чего нам не хватает для совсем полного счастья? Ясное дело, кого-нибудь еще. Обычно отношения с соседями развиваются довольно долго, прежде чем дойдут до 100%. Для начала начни общаться с кем-нибудь посимпатичней, чтобы уровень общения с этим соседом поднялся на несколько процентов. Затем запомни это число, сохранись и выйди. Теперь поступай так же, как и при взломе на деньги: переведи число в hex и ищи его в том же самом файле **neighborhood.iff**. С этим придется посложней, так как здесь может быть много одинаковых значений. Отредактировать их нужно так, чтобы в итоге получилось не более 100 единиц, так как процентов в принципе не может быть более 100. В hex 100 выглядит как 64. Редактируй значения по одному, как было описано выше, и экспериментируй. В результате должно получится 100% отношений с тем соседом, которого ты выбрал для опытов. Точно так же можно завоевать расположение менее лояльных соседей. Но 100-процентные отношения еще не означают, что все вокруг стали твоими друзьями, для этого придется приложить еще немного усилий в самой игре.

Останови время

Теоретически того, что мы сделали ранее, вполне могло бы хватить для получения удовольствия от жизни. Но не кажется ли тебе, что время в игре летит слишком уж быстро, прямо как сейчас в жизни — ничего не успеваешь? Ничего, сейчас мы вплотную займемся этой проблемой.

Для ее решения понадобится старый добрый Magic Trainer Creator (MTC). Запускаем MTC при ранее запущенной игре. Выбираем в поле **Process ID** файл **sims.exe**. Теперь переключись в игру и запомни, сколько сейчас времени на таймере. Причем обращай внимание только на минуты, часы же не учитывай. Переключайся в MTC и ставь в поле **Value to search** это самое значение минут. В **Search Mode** выбирай режим поиска **Normal** и нажми **Start**. Когда поиск закончится, будет найдено, скорее всего, слишком уж много значений; поэтому переключись обратно в игру и пропусти еще 2-3 минуты. Теперь топай обратно в MTC и в поле **Value to search** ставь новое значение минут. Жми **Continue**. Думаю, нужный адрес может быть найден уже на этом шаге. Если же нет — проделай поиск еще раз, изменяя время, и так до тех пор, пока не найдешь один-единственный адрес. Когда найдешь, жми кнопку **ADD** — адрес добавится в поле **Values to write in memory**. Теперь щелкай несколько раз в поле **Freeze Setting** до тех пор, пока индикатор не дойдет до своего пикового положения. Затем нажимай кнопку **FREEZE**. Возвращайся в игру — таймер должен остановиться. Работает? Тогда пора делать трейнер.

Нажимай в MTC кнопку **SAVE** и сохраняй результат в файл. Затем жми кнопку в правом нижнем углу окна MTC. Появится окно модуля для изготовления трейнера. Заполни все поля. Нажми кнопку **Empty** и выбери сохраненный ранее файл. Заполни поле рядом с этой кнопкой, указав ее назначение. И обязательно не забудь поставить галку напротив этого поля. Теперь нажимай самую верхнюю кнопку в правой части окна. Трейнер готов. Его нужно запускать после старта самой игры. Можешь задать трейнеру горячую клавишу, в таком случае он будет включаться и отключаться одним нажатием. ■



Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death

Стремление New World Computing вставлять в чит-коды своих игр названия и имена из современных кинофильмов продолжается. На этот раз — встречай "Матрицу".

Во время игры задави **Tab** и вводи:

nwcagents — На все пустые слоты под войска у текущего героя приходят по 10 Black Knights.

nwclotsofguns — Получить все War Machines.

nwcneo — ("О, я знаю этого парня!" (с)) Повысить уровень выбранного героя.

nwctrinity — На все пустые слоты под войска приходят по 5 Архангелов.

nwcfollowthewhiterabbit — Максимальная удача.

nwcnebuchadnezzar — БЕСКОНЕЧНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ!!! Герой стремительно носится по карте, пока ты сам не нажмешь End of turn.

nwcmorpheus — Максимальная мораль.

nwcoracle — Открыть карту паззла.

nwcwhatisthematrix — Открыть карту.

nwcignoranceisbliss — Хе-хе — скрыть карту!

nwctheconstruct — Получить 100,000 Gold и 100 каждого ресурса.

nwcbluepill — Проиграть.

nwcredpill — Выиграть.

nwcthereisnospoon — Забирай свои 999 маны и все спеллы.

nwczion — Получай все здания.

nwcphisherprice — Обычные цвета превращаются... в необычные — рульный чит!

Да, кстати, если будут писать **"_Твой Цвет: Cheater"**, не удивляйся. Ведь ты и есть самый натуральный читер. ;)

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Как во всех нормальных и не очень стратегиях — жмем **Enter**, вводим:

victory is mine — Выиграть.

i'm a loser baby — Проиграть.

fill this bag — Дает 10,000 Gold.

revelation — Открывает карту.

build anything — Все здания вполне доступны.

give me power — Все спеллы не менее доступны.

cheezy towers — Спелл всегда летит на максимально возможное расстояние.

restoration — Восстанавливает Hit Points выбранному юниту.

frame it — Считает кадры в секунду.

grow up — Выбранный герой легко и нагло вырастает на пять уровней сразу.

Messiah

Прямо в игре нажми Escape, затем, без пауз (но и не слишком быстро) введи следующее:

ucantkillme — Боб резко повышается в чине — по крайней мере, становится бессмертным

fleshnblood — Боб так же резко перестает быть бессмертным

braindead — Комп не думает

einstein — Комп думает

icantsee — Комп не видит

icanseeu — Комп видит

freezecam — Камера торчит на месте

thawcam — Камера двигается

toohardforme — Закончить игру

charwireon — Фреймы персонажей включены

charwireoff — Фреймы персонажей отключены

worldwireon — Фреймы уровня включены

worldwireoff — Фреймы уровня отключены

А вот эти читы дают что-нибудь интересное. Например, оружие. Или врага.

gamespot — Боезапас к данному оружию

voodooextreme — Дает базуку

softwarebuys — Дает гранаты

weldme — Дает факел

buzzbuzz — Дает бензопилу

boomstick — дает помповое ружье

rapidfire — Дает пулемет

slicendice — Дает крутую пушку ;)

lightmeup — Дает огнемет

cooloff — Дает не менее крутую пушку ;))

bigbang — Дает базуку

coolfx — Дает мазер

stickaround — Дает гарпун

illbeback — Дает боеприпасы

getsome — Дает гранаты

А вот и монстры пошли...

lcop — Вызывает мелкого копа

mcop — Вызывает копа покруче

hcop — Вызывает крутого копа

rcop — Вызывает самого крутого копа

guncmndr — Вызывает пулеметчика

incharge — Вызывает Домину

mynightmare — Вызывает бронированного бегемота

cantseemyface — Вызывает Велдера

workinman — Вызывает рабочего

egghead — Вызывает ученого

glowstick — Вызывает рабочего по ядерной технике

heydoc Вызывает медика

smellyguy — Вызывает Чота-1

nohygiene — Вызывает Чота-2

idontdance — Вызывает Чота-3

scumbucket — Вызывает Чота-4

chotling — Вызывает Чота-гнома

smellysteroids — Вызывает Чота-бегемота

fungirl — Вызывает прикольную девицу

workit — Вызывает Проста-1

mansdream — Вызывает Проста-2

specialguy — Вызывает Хонга

averagejoe — Вызывает жителя-1

averagejack — Вызывает жителя-2

averagejohn — Вызывает жителя-3

janeplain — Вызывает жительницу-1

jillplain — Вызывает жительницу-2

femfatale — Вызывает девушку-1

nastyone — Вызывает девушку-2

varmint — Вызывает крысу

bestfriend — Вызывает бармена

bringmeadrink — Вызывает официантку

bustamove — Вызывает танцовщика-1

cutarug — Вызывает танцовщика-2

mixalot — Вызывает диджея

tophat — Вызывает чувака

onsteroids — Вызывает бегемота

addedfirepower — Вызывает бота-противника

keepmecompany — Вызывает бота-компаньона

letmein — Вызывает баунсера

igromaniarulezz — С первым апреля ;)

Rollcage Stage 2

А не пойти ли тебе... в меню Bonus Awards, не ввести ли чит-коды?

Если все правильно введешь — услышишь звук.

metropolis — Все машинки

mynameisneo — Все кампании

inversion — Режим инверсии

wreckedonspeed — Все типы игры (кроме футбола)

warpspeedmrsulu — Все треки

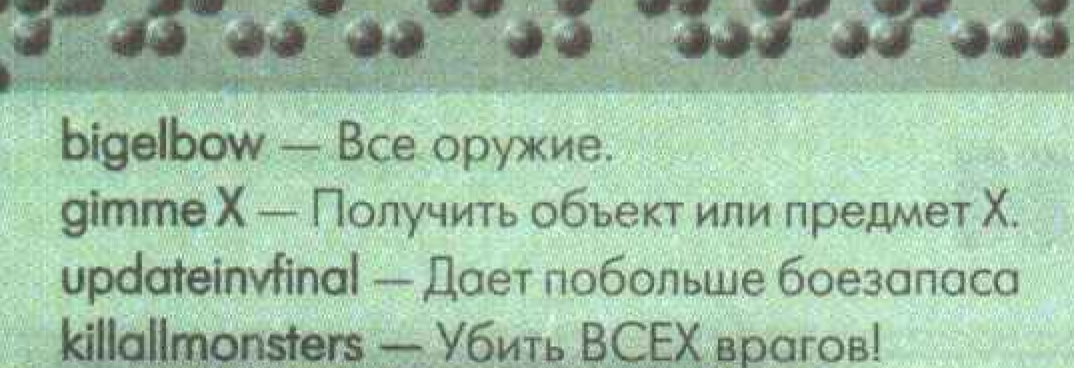
Soldier of Fortune

Ты еще помнишь, что в играх на движке от Кваки нужно сначала прописать в **Properties** запускающего файла игры **"+set console 1"**, чтобы выглядело, как **"c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1"**, а уже потом запускать игру? Отлично, тогда внутри SoF открывай консоль тильдой (~) и пользуй:

heretic — Режим крутого солдата удачи.

phantom — Проходимость сквозь стены.

ninja — Враги тебя не видят (пусть купят очки!).



bigelbow — Все оружие.
gimme X — Получить объект или предмет X.
updateinvfinal — Дает побольше боезапаса
killallmonsters — Убить ВСЕХ врагов!

Star Trek: Armada

Жмем **Enter**. Набираем:
kobayashimaru — Следующая миссия.
showmethemoney — Побольше денег.

Thief 2: The Metal Age

Что может быть легче, чем пропуск данной миссии?

Ctrl + Alt + Shift + End...

Подбиваем бабки.

Сначала сделай копию файла **dark.cfg**, затем открой оригинал любым редактором, можно "Нотепадом".

Добавь строку:

cash_bonus #

Где # — деньги, которые выдают в начале миссии.

Tzar: The Burden of the Crown

Бремя власти облегчается только так. Сначала нажми **Enter** и введи коротенькое вот это слово: **HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP**. Ввел? Молодец, это не каждому удается. За это тебе полагается бонус:

HMGOD — Режим Бога для выделенного рамочкой юнита.
HMREVEAL — Показать всю карту.
HMNOFOG — Убрать туман войны.
HMPETLEVA — 50,000 ко всем ресурсам.
HMDVALEVA — 10,000 ко всем ресурсам.
HMTIMER — Показывает таймер.
HMBUILDOZER — Быстрая постройка.
HMUSURP — Потерять контроль над основными зданиями!
HMNOTECH — Здания и юниты рождаются максимально проапгрейженными.
HMSPAWN name — Вызывает любой юнит (надо знать его имя).
HMNEXT — Следующая миссия.
HMSPY — Показывает вражеские владения.
HMDEMO — Прокрутить демку.
HMRECORD — Записать демку.

Все коды, которые даются в рубрике "КОДекс", проверены лично мной. Если что-либо не работает, значит, либо у тебя некая очень особенная версия игры (например, не по-детски локализованная пиратами), либо ты что-то делаешь не так. В случае особых сложностей всегда можешь проконсультироваться со мной по электронке — *torick@igromania.ru*.

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Железные новости

MetalMaster
metal@igromania.ru

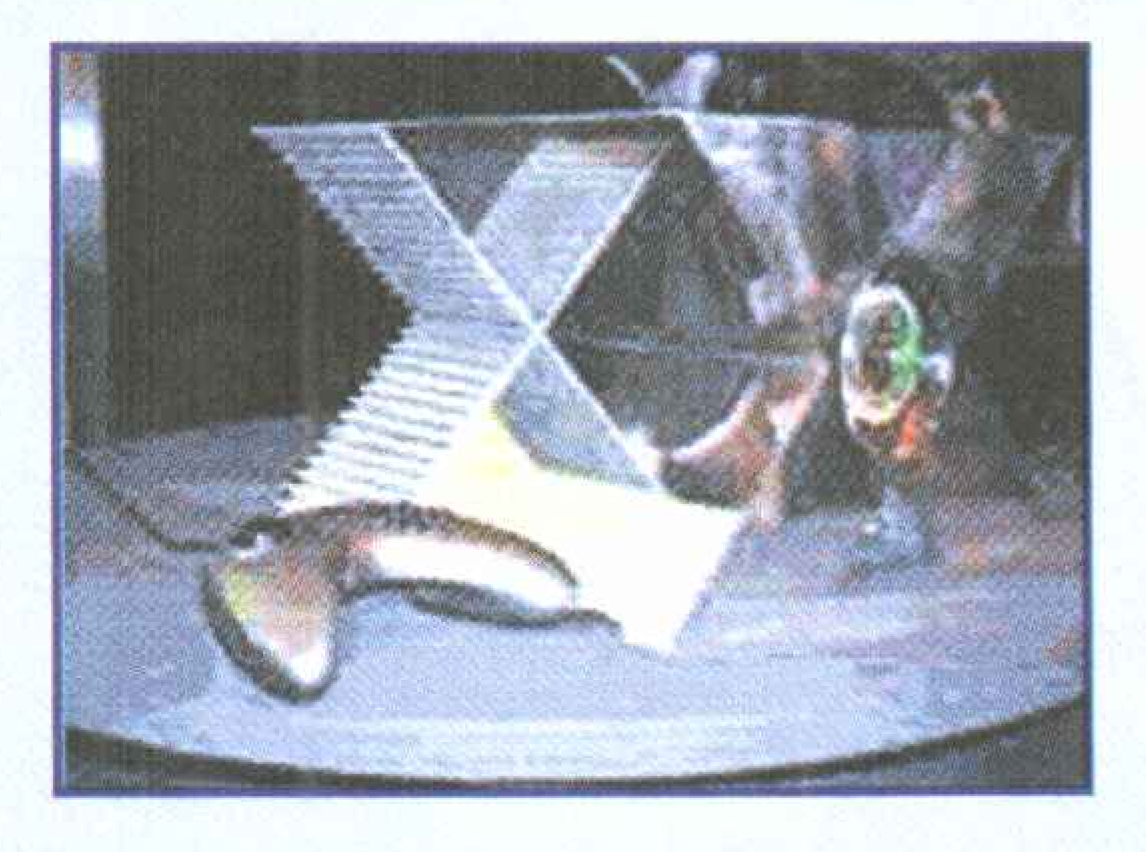
Новый Windows: 3D во всем

Еще один интересный момент, связанный с новым Windows третьего тысячелетия. Как стало известно из компетентных источников (а именно: с девелопер-форума Mircrosoft), в Windows 2000+ часть операций, связанных с выводом 2D графики и прорисовкой оконного интерфейса, будет переложена на 3D ускоритель. И правда, такие операции, как создание полупрозрачных анимированных окон произвольной формы и их анимация, 3D ускоритель сделает гораздо быстрее и качественнее (у него ведь и объем текстурной памяти побольше, и производительность соответствующая). Так что наличие хорошей D3D карты в рекомендованных требованиях новой операционной системы, похоже, становится реальностью.

А раз уж заговорили о Windows, то здесь, пожалуй, упомяну о некоторых возможностях новой, восьмой версии API DirectX. Пока, правда, известно немного. В частности, Microsoft обещает улучшенную поддержку DirectSound3D и DirectMusic. Последняя позволит разработчикам использовать в играх динамичное музыкальное оформление, меняющееся в зависимости от происходящих на экране событий. А поклонников сетевых баталий ждет маленький сюрприз: расширение API DirectPlay — DirectPlay Voice, которое, как нетрудно догадаться, позволит игрокам общаться "голосом".

То ли компьютер, то ли приставка

Похоже, в обозримом будущем на игровом рынке станет-таки на одну приставку больше. Microsoft, до поры до времени упорно опровергавшая все слухи о готовящемся в недрах корпорации игровом "первенце", под конец марта все же разродилась официальным пресс-релизом и признала: да, грешны, потянуло нас на рынок видеоигр. Приставка, получившая претенциозное название X-Box, должна появиться во второй половине 2001 года и по своим характеристикам вполне в состоянии конкурировать с новыми консолями Nintendo и Sony, с Dolphin и PlayStation 2 соответственно. Сердцем X-Box станет процессор от Intel с тактовой частотой 600 MHz (предположительно — Pentium III), а графический и звуковой чипсеты разрабатывает известная всем NVIDIA. Причем производительность графической системы будет свыше 300 миллионов треугольников / секунду (это на порядок больше того, на что способны самые мощные нынешние 3D ускорители). В приставку будет встроено 64 мегабайта RAM, 8-гигабайтный жесткий диск и 4-скоростной DVD-ROM. Остальное по мелочам: четыре джойстиковых порта, разъем расширения, разъем видеовхода. И, что самое интересное, 100-мегабитная сетевая карта, к которой при желании можно подключить кабельный XDSL модем. Используемый API — DirectX (трудно было предположить что-либо иное). С поддержкой у разработчиков проблем возникнуть вроде бы не должно. А игры на X-Box обещают такие, что Голливуд со всеми его спецэффектами просто отдыхает. Ориентировочная цена приставки — около 300 долларов. Так что Sony и Sega придется сильно потесниться на рынке видеоигр. Им ведь противостоит не просто приставка, а что-то вроде домашнего компьютера без монитора.



P.S. К слову, Microsoft уже подумывает о разработке X-Box 2, которая должна появиться в середине 2003 года. А рекламный бюджет, отпущенный на раскрутку X-Box, в несколько раз превосходит аналогичную сумму, потраченную на продвижение Windows 95 на рынке.

Ahtlon: Самый безглючный процессор

Недавно AMD все же опубликовала список ошибок, обнаруженных в процессоре Athlon. Их оказалось всего ничего — каких-то четыре штуки, что в сравнении с шестью десятками ошибок в PIII является своего рода достижением. Причем в 0.18 мкм версии Athlon все четыре ошибки уже исправлены. Что из этого следует? А всего ничего — AMD можно присудить звание компании, разработавшей и продающей полностью безглючный процессор. Мо-лод-цы!

NV15: новый гигант графического рынка

В середине второго квартала NVIDIA обещала представить миру свой новый чип — NV15. Если ты еще ничего о нем не слышал, то советую внимательно прочитать его спецификации и задуматься: а не пора ли начинать копить денежки? Ведь стоит, сам посуди:

- Скорость текстурирования более 1000 миллионов текселей в секунду
- 20 миллионов треугольников в секунду с использование T&L движка
- Пропускная способность шины памяти более 5 гигабайт в секунду
- Максимальное разрешение в 3D/2D — 2048*1536 @ 75Hz
- Поддерживается DirectX 7, DirectX 6 и DirectX 5
- Полное аппаратное ускорение MPEG2 и поддержка HDTV
- Наложение восьми пикселей за такт
- 256-битная графическая архитектура, процессор T&L второго поколения
- Поддержка шины AGP 4X и работа с DDR памятью
- Работа в 32-битном цвете, с 32-битным Z буфером
- Полноэкранное сглаживание

Телефон нового поколения

...или же просто FoneNet Connect. Устройство, представляющее собой переходник, через который можно подключить свой телефонный аппарат к компьютеру. Спрашивается, зачем? Чтобы потом использовать его в программах класса NetMeeting либо же с различными провайдерами Интернет-телефонии. Ведь куда привычнее общаться через трубку, нежели через связку наушники + микрофон. Все это удовольствие — за 60 долларов.

Куда больший интерес лично для меня представляет новая российская разработка Phone XXI, так называемый IP-телефон. На вид это обыкновенный телефонный аппарат со встроенным сетевым концентратором, работающим с 10 / 100 мегабитной сетью и интерфейсом PC/NIC. Будучи подключенным к стандартному сетевому разъему, "телефон" в состоянии сам выпросить для себя IP адрес (он же IP номер). Устанавливаемый на сервере пакет Call

Manager обеспечивает раздачу телефонных адресов и заменяет собой офисную АТС. Причем, если соединение с Интернет упадет, умный аппарат автоматически переключится на стандартную телефонную линию. Из протоколов IP телефонии поддерживаются наиболее популярные H.323, G711 и множество других, совместимых с пакетом Microsoft NetMeeting. К слову, на изобретение уже приобретен российский патент и в ближайшее время разработчики собираются судиться с Cisco, которая на данный момент продает в России аналогичные аппараты.

Чем бы дитя ни тешилось...

Каждый продолжает фразу как угодно. Я лишь предлагаю взглянуть всем на фотографию. Хороший рояль, не правда ли? Внутри, кстати, 600 МГц Pentium III, 128 мегабайт памяти и 20-гигабайтный винчестер, 6-скоростной DVD-ROM в дополнение к 12-скоростному CD-ROM дисководу. Монитор 14-дюймовый, правда, LCD. Главное, естественно, — мощнейший MIDI синтезатор YAMAHA и встроенные колонки. Ну и красное дерево, струны там, молоточки — все дела... Рояль и PC в одном флаконе. Всего за 333 тысячи долларов... Уже продали три штуки... Ох, уж эти американцы...



1 ГГц пройден...

И случилось это в конце марта. Причем двум вечным конкурентам — Intel и AMD — удалось сделать "это" практически одновременно. Правда, у Intel объявленный 1 ГГц PIII является лишь шагом престижа, попыткой удержать за собой звание самого быстрого производителя процессоров, ведь 850 / 866 / 900 / 933 модели пока еще не увидели света. Новый PIII, естественно, делает новый 1 ГГц Athlon, ведь кэш процессора Intel работает на полной частоте, в отличие от кэша процессора Athlon, работающего на половинной. Причем Intel удалось выиграть не только по части производительности, но и по цене — новый PIII стоит всего $990 долларов против 1.299$ Ahlon. Теперь осталось всего лишь подождать месяца три, пока и Intel, и AMD начнут наконец производство этих самых 1 ГГц моделей.

U.S. Robotics снова сам по себе

Фирма 3Com в результате небольших проблем, приведших к серьезной реструктуризации компании (пришлось выгнать около 25 процентов персонала), пришла к выводу, что подразделение U.S. Robotics им больше не понадобится. В результате вышеупомянутое подразделение выделили в состав нового совместного предприятия, производящего модемы. В нем 3Com будет принадлежать чуть меньше 20 процентов акции. Отныне известные модели модемов Courier и Sportster уже не будут нести на своих коробках логотип 3Com. Сама же корпорация сконцентрирует свои усилия на рынке IP-телефонии и беспроводной связи.

Резиновые CD-ROM

Ну или почти резиновые. Как же еще назвать болванки, на которые можно будет записать до 5 гигабайт информации? И такие болванки обещает выпустить в самом ближайшем будущем компания Calimetrics, занимающаяся разработками различных технологий хранения данных. Новая технология, позволяющая повысить плотность записи на носители класса CD и DVD в 2-3 раза, была лицензирована у компании Cinemetrics. Причем, что самое интересное, носители, записанные с использованием новой технологии, будут читаться в обыкновенных CD-ROM / DVD-ROM безо всякой модернизации последних. А на DVD с новой технологией влезет около 25 гигабайт. Представляешь, какие игры будут делать на такой объем?

Voodoo 4: скоро будет...

По всей видимости, черные деньки для 3Dfx заканчиваются. Недавно корпорация объявила о кросс-лицензировании с корпорацией Intel, затем пришла новость о покупке GigaPixel — молодой команды разработчиков, которые пока еще ничего толком не сделали. Тем не менее, архитектура их одноименного чипа GigaPixel представляет для 3Dfx определенный интерес: судя по всему, это весьма неплохой чипсет с оптимальным соотношение цена / производительность. В свете того, что с Voodoo VSA100 дела идут не то чтобы хорошо, 3Dfx весьма пригодится такая вот разработка. Сама же VSA100 должна появиться теперь уже в апреле-мае. ■



SOUND... Звучит!

ViV
viv@igromania.ru

Пожалуй, самой дорогой и самой близкой моему сердцу железкой в компьютере является звуковая карта. И уж не знаю, что тому виной (то ли семь классов музыкальной школы, то ли врожденный "медвежий" слух), но порою звуковая составляющая компьютерных игр, их саундтреки и спецэффекты имеют для меня куда большее значение, нежели графика и геймплей вместе взятые. Да простят меня игроки всего мира за столь кощунственные мысли.

Поэтому неудивительно, что звуковые технологии нашего времени, равно как и все с ними связанное, были мне интересны с младых лет (правильнее все же будет сказать "с младых лет моего компьютера"). Регулярно принимая участие в спорах своих друзей на темы "Что лучше — Creative или Aureal?", "Какая самая дешевая и качественная карточка" и т. п., я волею-неволею стал чем-то вроде гуру по звуку. А после парочки собственноручно написанных ремиксов и издевательств над известными попсовыми (и не очень) композициями за мной прочно укрепилась слава человека с хорошим музыкальном вкусом. Или не очень хорошим, но все же каким-никаким вкусом. Бог тому судья — я был против. "Поздно, прокомпостировали!" — обрубил мои дальнейшие пререкания главред и предложил написать статью о звуковых картах.

Пришлось брать себя в руки, отложить извращения с темой из фильма "Терминатор" (попробуй при случае сыграть в две руки с аккомпанементом на *обычной* компьютерной клавиатуре "К Элизе" Бетховена, и сразу поймешь, что я имел в виду под словом "извращения") и приниматься за писанину. Оговорюсь сразу: статья эта не является полным обзором всей аудиопродукции компьютерного рынка. Скорее это свободное изложение собственного опыта в попытке помочь читателю определиться с извечным вопросом "Какую звуковую карту приобрести, чтобы все умела, ничего не просила и вдобавок дешево стоила". Что, уже обзавелся звуковой картой, устраивающей тебя по всем параметрам? Не беда! — тогда просто почитай статью, здесь ведь и о технологиях пара абзацев есть, авось узнаешь, что еще умеет делать твоя "звуковуха". В любом случае, комментариям буду рад.

"Ну-с, начнем" (с) А. Инин.

Историческая справка

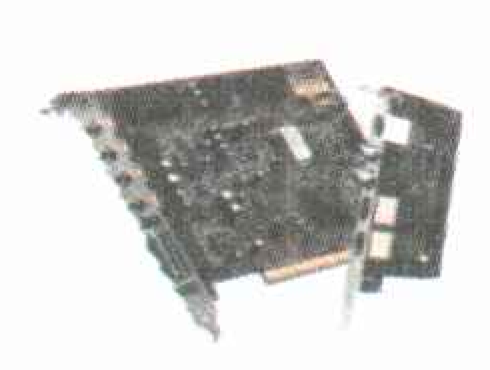
Первая звуковая карта появилась вместе с выходом первого PC. Придумал ее человек с претенциозной фамилией Speaker и, не мудрствуя лукаво, назвал свое изобретение "PC Speaker". Первенец умел пищать "Калинку-малинку" и еще кое-какие несложные "мелодии", но основным его предназначением было производить в определенные моменты "угрожающий писк", "предостерегающий би-биб" и "умиротворяющий динь-динь". Столь впечатляющие возможности позволили PC-Speaker получить место под солнцем, и с момента своего рождения он встраивается в каждый системный блок (и в твой в том числе).

А если серьезно, то периферийные звуковые устройства появились в начале 80-х. На них, правда, никто не обращал внимание — слишком дорого было, да и достать трудновато. Зато умельцы-радиолюбители вовсю паяли из подручных транзисторов, резисторов и непротивлений хитроумное устройство Covox. Две-три микросхемы, пять грамм лудильного олова и шнур от принтера — и самая дешевая, самая качественная звуковая карта готова. Хотя на карту это "чудо мысли" ну никак не походило: скорее шнур с принтерным разъемом с одной стороны и штекером от наушников — с другой. Подключаем одним концом к принтеру, другой втыкаем в бытовой магнитофон "Романтик" — и все дела. Между прочим, 44khz 8 bit, а не какие-нибудь там хухры-мухры. Умельцы даже написали эмулятор Sound Blaster, дабы играть в Prince of Persia и Wolf 3D, в очередной раз доказав всему миру, что "на безрыбье и рак рыба".

Потом звуковые карты как-то незаметно вошли в... компьютер и так там и остались. Появились свои лидеры (Creative, GUS), появились знатоки своего дела (Yamaha, Roland). Потребительский рынок разделился на две неравные "половинки": одним нужно было "что-нибудь поющее" за 5 (пять) долларов, другие, наоборот, готовы были платить какие угодно деньги за профессиональное оборудование. В результате практически каждая фирма, дабы удовлетворить запросы аудито-



Creative Four-point Surround System — трехмерный звук в массы



Sound Blaster Live! Platinum — моя **любимая** звуковая карта



A3D!
Он и в Африке
A3D!

рии, вела и поддерживала одновременно две линейки продукции: одну дешевую, для обычных геймеров (SB16, ESS1868), другую дорогую, для меломанов и адептов искусства (SB AWE, GUS, Roland, Yamaha). Все были довольны и по возможности счастливы.

Потом... потом корпорация Intel прискорбно заявила, что, мол, несмотря на все старания реанимационной команды, шина данных ISA в самом скором времени отдаст концы и навсегда исчезнет со всех материнских плат. Через год или два. Максимум через три, но уж никак не позже, чем через пять. Столь безрадостная перспектива привела производителей звуковой периферии в шок, и они стали лихорадочно перебираться на PCI. Последствия лихорадки для конечного пользователя оказались несколько плачевными, ведь большинство PCI звуковых карт, выпущенных в 1997-98 годах, безбожно глючили и хрипели, но прогресс требует жертв. Переход состоялся и принес с собой немало хорошего. В частности, практически стерлась та грань между профессиональной и потребительской продукцией. Нет, естественно, существуют этакие домашние звуковые студии за 200 баксов, но хорошую звуковую плату можно сейчас купить за 20-50 долларов (причем за 50 — это уже Sound Blaster Live!, карточка полупрофессионального класса). Появилась весьма неплохая реализация позиционирования звука в пространстве (3D Audio). Немножко пострадала совместимость, но через два года об этом уже вряд ли кто вспомнит.

Так что на настоящий момент положение на рынке компьютерной аудиотехники более чем благоприятное. Звуковая карта, проделав долгий 20-летний путь, превратилась в монстроподобный девайс, способный выполнять функции CD-плеера, магнитофона, радиоприемника (из Интернет), домашнего кинотеатра (при наличии модуля, декодирующего AC-3 и Dolby Digital) и много еще чего. Такие вот дела.

Технологии 3D звука

Трехмерный звук — это придуманный способ обмана. И дело тут не только в том, что технологии позиционируемых в пространстве звуковых источников — вещь сравнительно новая и необычная, сколько в том, что четких алгоритмов, работающих на любого человека, просто не существует. Твой сосед по дому, купив себе новомодную звуковую карточку, может кричать на каждом углу, что, мол, у него теперь монстры справа / слева / за спиной бегают, и в то же время, наведавшись к нему в гости, ты можешь с удивлением обнаружить: звук как звук, ничего в нем необычного нет. Объяснить это "шарлатанство" можно двояко: либо твой сосед врет (чем не вариант, а?), либо твой мозг определяет направление по звуку несколько иначе, нежели предусмотрели в своих HRTF фильтрах разработчики.

"В чем-чем они не предусмотрели?" — скажет среднестатистический читатель, и будет прав (среднестатистически, естественно). HRTF (Head Related Transfer Function) — это то, благодаря чему наши уши определяют (во всяком случае, честно пытаются) местоположение источника звука в пространстве. А HRTF фильтры — специальные алгоритмы, придуманные умными людьми, позволяющие "навешать лапшу" нашим ушам и заставить их поверить в то, что поезд надвигается слева сзади, а совсем даже не из правой колонки. Не буду вдаваться в технические подробности, скажу лишь, что никакой магии в этих алгоритмах нет. Ты же и сам, наверное, замечал, как нарастает и становится звонче шум несущегося в твою сторону автомобиля и как он затем затихает и глохнет по мере удаления. Программа (чаще — игра) с поддержкой 3D звучания берет крик монстра (звуковой поток, привязанный к его модели), накладывает на него определенные HRTF фильтры и микширует со всеми остальными звуками, которые должен слышать игрок, а затем подает их на колонки. Их, кстати, для полноценного восприятия 3D звука все же должно быть четыре, а не две. Тогда источник звука сможет определить каждый первый испытуемый (инвалидов умственного труда отсеиваем). В наушниках вероятность срабатывания алгоритмов составляет процентов 80, на двух хороших колонках — от 30 до 70, в зависимости от особенностей слуха испытуемого.

На данный момент широкое распространение (а главное — поддержку в играх) получили две технологии: EAX от Creative и A3D от Aureal. Технологии в чем-то схожи, хотя, например, в той же EAX более качественная

PCI vs. ISA

То, что купить ISA аудиокарточку можно только на барахолке за сто долларов (для этого, правда, надо быть полным идиотом) либо на складе крупной фирмы за полтора десятка баксов, известно всем. Поэтому информации, содержащаяся в следующих двух абзацах, скорее всего будет интересна тем, кто раздумывает о смене старой проверенной звуковой карты на новую, более модную и мощную.

Достоинства PCI-карт: прежде всего это, конечно же, скорость работы. PCI устройство меньше грузит центральный процессор, нежели аналогичный девайс, обитающий на медленной ISA шине. К слову сказать, только благодаря быстродействию PCI шины стало возможным дальнейшее развитие технологий трехмерного звука. Ведь для создания объемного звучания необходимо отдельно формировать несколько независимых аудиопотоков (передний правый, передний левый, задний правый и т. п.) и передавать для обработки на звуковую карту. Пропускной способности ISA здесь явно не хватало. И, коли уж речь зашла о многопоточном звуке, то следует упомянуть, что практически все звуковые PCI карты способны воспроизводить несколько аудиопотоков одновременно. То есть можно слушать Winamp, не беспокоясь, что он заглушит собой важное сообщение в ICQ. Ну, простота установки — тоже весьма немалый плюс, ведь все PCI устройства правильно определяются в 99,9% случаев.

Недостатки PCI-карт: недостаток по большому счету всего один, но это не сколько не умаляет его "пакостности". Дело в том, что большинство PCI аудиокарт не способны работать в DOS режиме. То есть звук есть либо только под Windows, либо его вообще нет. А ведь у тебя наверняка есть несколько любимых старинных DOS'овских игрушек, и в их числе обязательно найдется такая, которая откажется запускается в DOS'овском окне под Windows. Так вот, звука в ней тебе не... гм... услышать, как своих... гм!... глаз. Объясняется сей прискорбный факт архитектурными особенностями PCI шины. Дело в том, что в течение 10 лет все аудиокарты использовали для своих нужд три системных ресурса — DMA, IRQ и порт ввода/вывода. А при переходе на PCI шину надобность в использовании канала прямого доступа к памяти (DMA) отпали. Но старые-то игрушки об этом не догадываются и честно пытаются найти потерявшееся DMA. Виснут, само собой. Правда фирмы-производители всячески стараются исправить сей неприятный факт, выпуская программы-эмуляторы, но гарантия их успешной работы далеко не стопроцентная.

реверберация звука и лучше чувствуется атмосфера (скажем, в большом зале звуки шагов будут еще долго отдаваться эхом). Зато в A3D лучше учитывается геометрия сцены (то бишь при обработке звуковых потоков принимается в расчет положение источника звука в пространстве в привязке к конкретному объекту сцены). Выносить суждение и рекомендовать что-либо не берусь: кому-то из нас A3D на ухо наступил, а кто-то квакает, как EAX в болоте по утрам. Слушай и выбирай. Мы же рассмотрим наиболее интересные экземпляры.

MIDI в 2000 году

Формат электронной музыки MIDI до появления носителей большой емкости (проще говоря, компакт-дисков) благодаря своей компактности использовался в каждой второй игре (каждая первая шла без звука). Но с возрастанием мощности процессоров и появлением MP3 разработчики на MIDI как-то дружно забили, и формат чуть было не отдал концы. Да и цены не последнее значение сыграли, ведь качественный MIDI синтезатор мог стоить и 100 долларов, и все 200, а для проигрывания CD-Audio и MP3 достаточно было любой Sound Blaster совместимой железяки.

Положение, как обычно, спасла корпорация Microsoft, представившая в составе пакета DirectX новую технологию DirectMusic. Рождением своим новинка не в малой степени была обязана именно появлению PCI звуковых карт. Ведь что, по сути своей, есть MIDI музыка? Набор нот, исполняемых на определенных инструментах. Эдакий маленький оркестр минимум с 32-мя голосами. Чтобы эти голоса пели не в один голос, а звучали одновременно, требовался мощный звуковой процессор. А чтобы инструменты звучали естественнее, их надо было хранить в хорошем качестве. Причем в локальной памяти, на самой аудиокарте, ведь шина ISA чрезвычайно медленная.

Все эти проблемы исчезли с переходом на шину PCI. Раз аудиокарта умеет воспроизводить несколько звуковых потоков одновременно и не сильно грузить при этом процессор, значит, сэмплы инструментов можно хранить в оперативной машины и таскать их оттуда по мере надобности. Так и сделали. И теперь каждая даже самая дешевая PCI карточка обладает волновым синтезом вполне приемлемого качества (еще не Roland, но уже не SB16).

А что же за зверь такой DirectMusic? Представь себе MIDI файл, в котором используются не только основные 128 инструментов, но и любые другие звуки, которые только понадобятся. Ведь теперь уже нет жестко выделенного под патчи места — все, что нужно, по мере надобности подгружается из RAM. Хорошим примером использования DirectMusic может послужить игра Final Fantasy 8, где звуковое оформление не сильно отличается от качественного оркестрового трека с Audio CD. Если захочешь звуковуху с хорошим (не нормальным, а, прошу заметить, хорошим) MIDI, рекомендую Sound Blaster Live. Отличное MIDI стоит уже на порядок дороже.

На что можно потратить лишние доллары...

Если ты в лоб задашь мне вопрос "Какую звуковую карту посоветуешь?", то я, пожалуй, так ничего толком ответить не смогу. Вернее, даже не буду пытаться, ведь до провидца мне далеко, и я понятия не имею, для каких именно нужд тебе понадобилась звуковая карта. Поэтому давай по порядку.

Для начала определимся с суммой. Условно все звуковые карты, представленные на данный момент на рынке, можно разделить на три типа: потребительские, полупрофессиональные и профессиональны. Причем самые дешевые из них (потребительские) не есть самые плохие. За 20 долларов можно обзавестись вполне нормальной карточкой, которая и MIDI музыку будет прилично воспроизводить, и всевозможные игры поддерживать по полной программе. В этой категории можно посоветовать две звуковые карточки: Sound Blaster PCI 128 от Creative и Vortex Advanatage PCI (AU8810) от Aureal. Оба кандидата имеют схожую цену (от 20 до 25 долларов), оба имеют практически равные возможности: поддерживают несколько звуковых каналов, неплохо воспроизводят MIDI и ускоряют A3D в играх. Правда, у Sound Blaster PCI есть выход на четыре колонки, в то время как у Aureal карточки такого выхода не предусмотрено. С другой стороны, AU8810 появилась гораздо позже SB PCI128 и базируется на урезанной версии чипа Vortex2, соответственно, и возможностей у нее побольше. Правда, недавно пошли слухи, что дела Aureal идут очень плохо и пользователи ее продукции могут пострадать от отсутствия технической поддержки, но сейчас положение вроде бы выправляется. Так что решай сам, что больше нравится.

В полупрофессиональной категории (продукция стоимостью от 50 до 80 долларов) выбора как такового практически нет. Есть два очень мощных звуковых процессора — EMU10K и Vortex2; первый, разработанный фирмой Creative, устанавливается в платах Sound Blaster Live!, другой является последним детищем фирмой Aureal. По возможностям эти "монстры" весьма схожи: тот и другой в состоянии обрабатывать запредельное количество звуковых потоков, тот и другой поддерживает воспроизведение звука с частотой дискретизации до 48 khz, тот и другой неплохо справляется с воспроизведением MIDI. Правда, касательно все того же MIDI: если ты всерьез собираешься заниматься электронной музыкой, то покупка SB Live! будет предпочтительнее. Используемый картой стандарт патчей Sound Font Level 2 весьма широко известен (в Сети можно найти "банки" размером больше 32 мегабайт — их звучание вполне сравнимо с хорошим симфоническим оркестром), в то время как используемый в Vortex2 формат DLS все еще содержит глюки.

Основное отличие этих двух карт кроется в работе с позиционируемым 3D звуком. Здесь и Creative, и Aureal решили: каждый пойдет своим путем, а проигравший гонку стандартов будет подстраиваться под более удачливого. В результате Creative придумала EAX (Environment Audio eXtesions — технология изменения звука в зависимости от окружающей среды), а Aureal предложила A3D. Разработчики игр всячески стараются поддерживать оба стандарта (либо же вообще ставить исключительно на DirectSound 3D, который понимают все звуковые карты), но то тут, то там встречаются игры, работающие только под EAX или только под A3D.

Профессиональные карты могут стоить 100 долларов, а могут и все 300. Именно поэтому, из-за их ценовой нестабильности, мы о них даже говорить не будем. Если у тебя в кармане есть лишние 300 долларов, то в магазине тебе продавец сам расскажет, как их быстрее всего потратить.

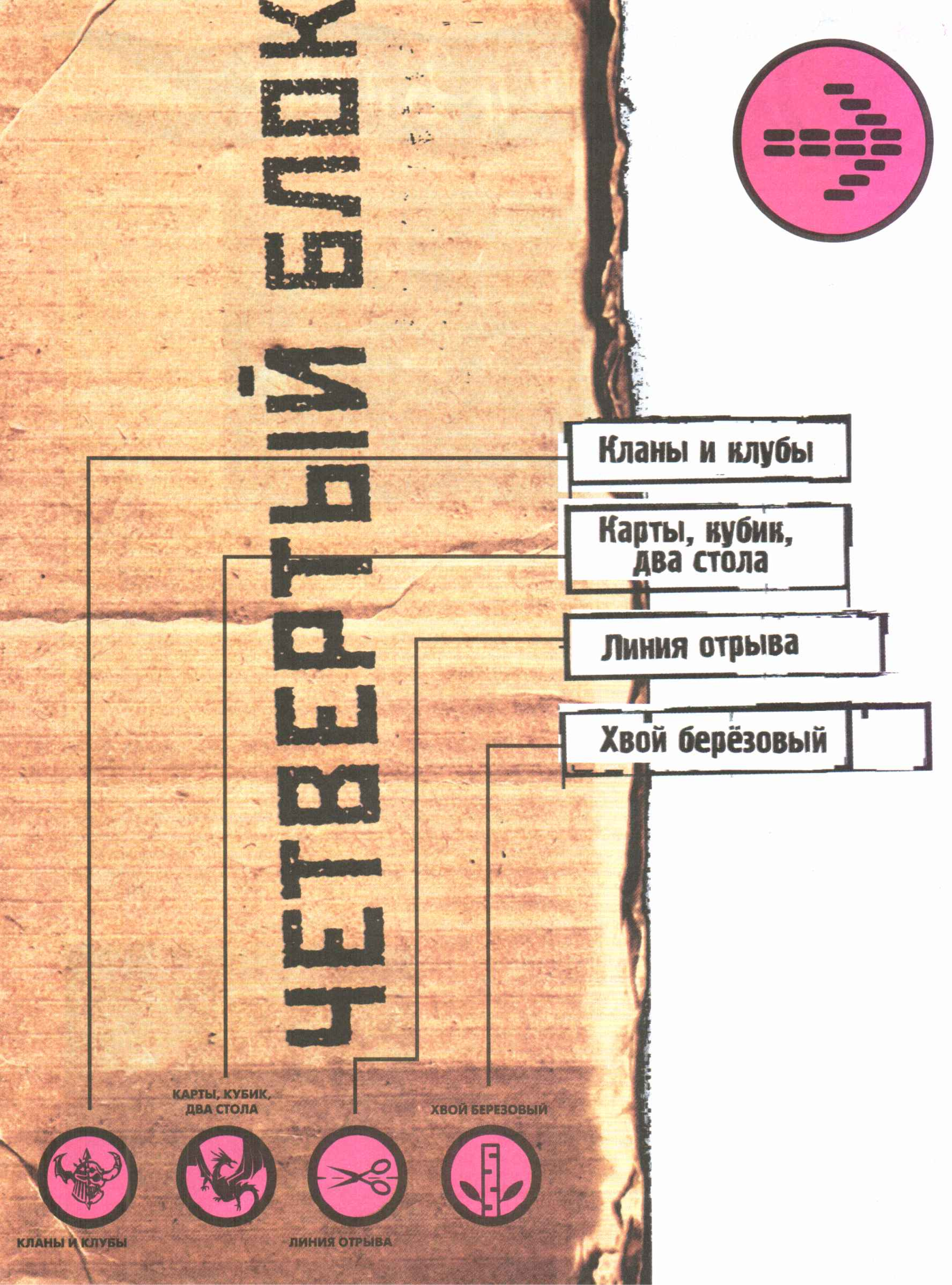
Да, и напоследок скажу лишь одну вещь. В наш вечно спешащий век развитие аудиотехнологий идет таким бешенным темпом, что купленная сегодня новинка завтра может отправиться в антикварный музей. Равно как и эта статья через полгодика может стать всего лишь старенькой сказкой. За что заранее прошу прощения. ■



Ну и **самая классная звуковая** карта... Имхо, естественно.



Колонки для **настоящего** геймера. И для **домашнего кинотеатра,** кстати, тоже.


ЧЕТВЕРТЫЙ БЛОК
Кланы и клубы
Карты, кубик, два стола
Линия отрыва
Хвой берёзовый
КАРТЫ, КУБИК, ДВА СТОЛА
ХВОЙ БЕРЕЗОВЫЙ
КЛАНЫ И КЛУБЫ
ЛИНИЯ ОТРЫВА



Fd [KoT]
kota@igromania.ru

Начну с наиболее главного и интересного — с крупнейшего в России дуэльного чемпионата, который проводился в Санкт-Петербурге. Итак...

Питер. Quake. ПАКК

Часть II — Дуэльные Хроники

Третий турнир чемпионата ПАКК был, наверно, самым увлекательным. Я сужу по словам очевидцев и пользуюсь материалами сайта ПАКК, потому что мне, к моему огромному сожалению, не удалось присутствовать на этом увлекательном действе. Все как бы заранее знали и в то же время не знали, как завершится чемпионат — в этом-то и была изюминка.

Игры первого дня, как оказалось, не вызвали особенного интереса, несмотря на то, что борьба была напряженной до предела. На второй день, в воскресенье (19 марта), должно было начаться самое интересное, поскольку в игру вступили лучшие игроки — элита большого "Квейка". То, что они были выбраны не зря, доказывают результаты: 12 из 16 игроков выигрывают встречи первого тура, еще один, **BL.OuterSpacer**, просто не смог прийти на турнир. Первую половину турнира основные схватки происходят, что называется, в партере, во втором эшелоне российско-белорусского "Квейка" (к сожалению, в турнире не смогли принять участие сильнейшие украинские игроки). Фавориты проходят первые два тура без особых проблем, а в тени гигантов играются напряженнейшие поединки остальных. Дифференцировка класса игры в зависимости от карты, на которой она проходит, просто поразительная, особенно между питерскими и московскими игроками. Один из самых выразительных примеров тому — встречи **UC.Ghost** и **]A[oGRe**. Сначала они играют в 1/8 финала "винеров" на q3tourney4, где питерец Ghost одерживает убедительную победу со счетом 28:1. Затем — встреча в 1/4 финала "лузеров" на q3dm13, q3tourney2 и q3dm6, где **UC.Ghost** с трудом вытягивает общую победу по партиям (счет 2:1).



Первые неожиданности начались в 1/4 финала "винеров". **NT.Devil** обыгрывает одного из главных фаворитов **NiP.Polosatiy** на q3tourney4 со счетом 13:10, а **UC.Ghost** проигрывает **NiP.3D-BUG**'у один фраг на dm13 (счет 6:7). **PELE[PK]** и **NiP.Power** уверенно проходят дальше. **PELE[PK]** на q3tourney4 просто уничтожает своего старого соперника **E1/Gribnick** с сокрушительным счетом 38:3, подтверждая общую уверенность в том, что это его любимая карта.

В 1/2 финала **NiP.Power** довольно уверенно расправляется с **NT.Devil'ом**. Второй — и самый увлекательный — полуфинал между **NiP.3D-BUG**'ом и **PELE[PK]** начинается с очень уверенной победы первого со счетом 8:1 на dm13. Все убеждаются, что это самая слабая карта PELE. Затем следует трудная победа PELE на dm6 (отрыв в один фраг при счете 7:6) и полный разгром соперника на q3tourney4 — 32:8. Кстати, впоследствии выяснилось, что это лучший результат PELE на q3tourney4. Похоже, что равных ему на этой карте в России сейчас нет.

Тем временем **NiP.Polosatiy** без особого труда выбивает из сетки последнего "не питерско-московского" игрока **[BD]Legres**'а, после чего проходит два круга по телам своих товарищей по команде **NiP.Noise**'а и **NiP.3D-BUG**'а, специально пропустивших его как более сильного игрока.

Итак, шестерка лучших определена; пятеро из вошедших в ее состав бойцов были самыми называемыми игроками в голосовании перед турниром на сайте ПАКК.

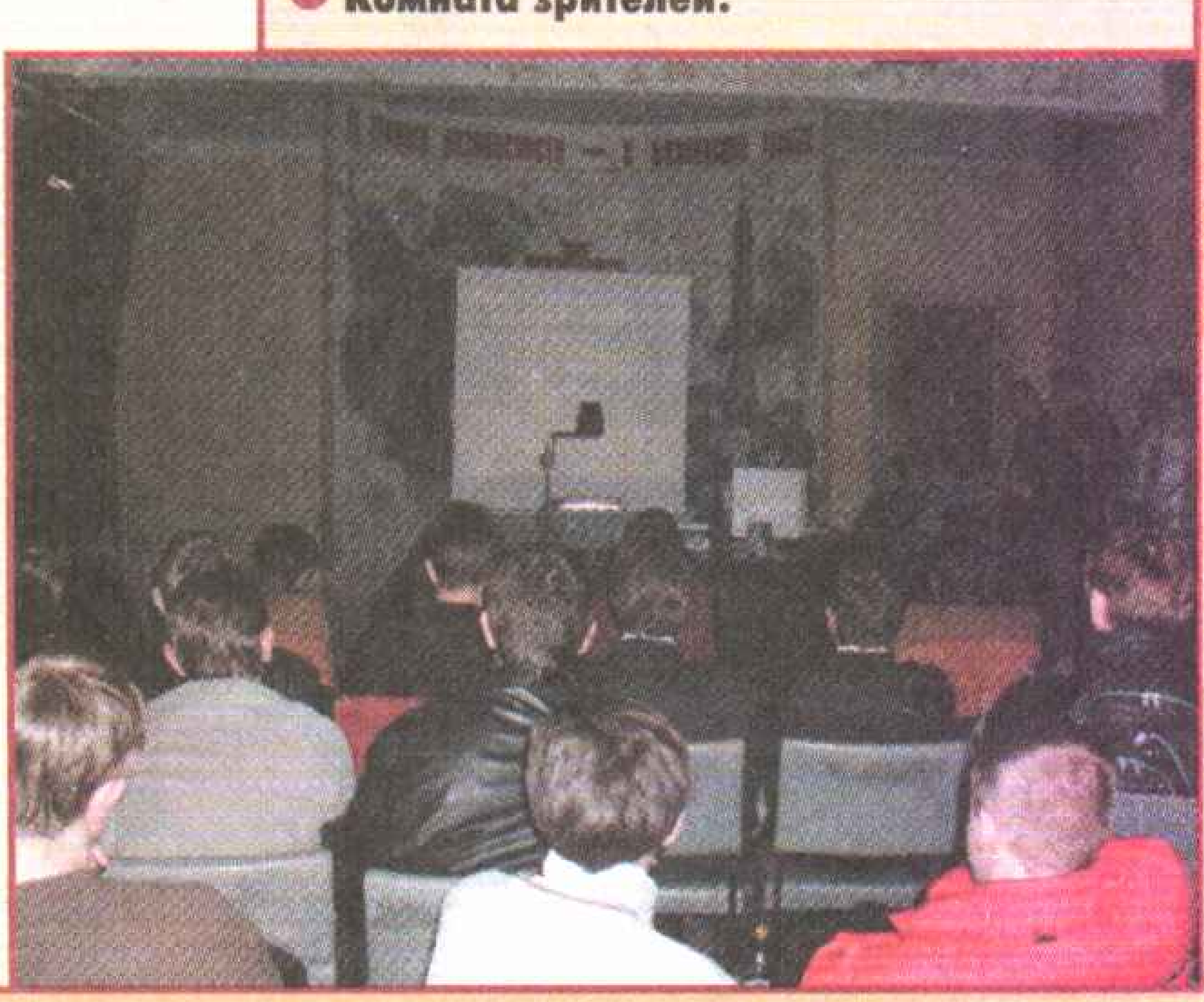
NiP.Polosatiy, как уже упоминалось, без особой борьбы проходит в "лузерский" финал. Там его встречает **NT.Devil** — можно сказать, взошедшая звезда российского "Квейка". В день турнира ему исполнилось шестнадцать, и он сделал себе прекрасный подарок в двух упорных встречах на q3tourney2 и q3dm13, одолев **UC.Ghost**'а. В "лузерском" финале он сумел оказать достойное сопротивление **NiP.Polosatiy**, но победить такого соперника второй раз за день ему оказалось не по силам.

Тем временем идет "винерский" финал. А там — очень неудачный для PELE расклад карт: q3tourney2, q3dm13, q3dm6. Более чем уверенная победа PELE на q3tourney2 25:2, упорная борьба и поражение на dm13 и победа в один фраг на dm6.

NiP.Polosatiy на удивление легко обыгрывает **NiP.Power**'а. Здесь надо отметить, что Power весь день скверно себя чувствовал и с каждым разом играл все хуже и хуже.

Итак, кульминация: в суперфинале встречаются **NiP.Polosatiy** и **PELE[PK]**. Именно этого больше всего ждали зрители. Стратегия против техники, вдохновение против воли, Москва против Питера. Выпали следующие карты: q3tourney2, q3tourney4, q3dm13. Все

Комната зрителей.



делают мгновенный расчет: q3tourney4 остается за PELE, q3dm13 — за Polosatiy, следовательно, все решит q3tourney2. И q3tourney2 выигрывает Polosatiy (14:1). Счет, на мой взгляд, не передает реальное соотношение сил на этой карте. Мне кажется, именно на ней класс игры обоих лидеров был примерно одинаковый. Но Polosatiy с самого начала "встал на арморы", и проигрывающий PELE был вынужден пытаться выбить его, отдавая фраг за фрагом. Когда же ему это наконец удалось, было слишком поздно...



Победители: чемпион Pele в окружении Power и Polosatiy.

Полосатому в случае победы в первой серии карт необходимо было выиграть еще вторую серию, поскольку он перешел в суперфинал из группы "лузеров". Присутствующие стали активно просчитывать, как распределятся карты на следующую серию.

Тем временем идет игра на q3tourney4. Первые несколько минут PELE почти не попадал из рейлгана, что не помешало ему создать солидное преимущество. А потом он заработал как z-bot, и положение Полосатого стало просто безнадежным. При счете 20:3 он прекратил сопротивление.

Итак, настает черед решающей игры первой серии q3dm13. Все уверены в победе Polosatiy. Об этой игре можно сказать одно: боги в тот день были благосклонны к **PELE[PK]**. Удачи в виде "легких фрагов" (включая телефраг) сыпались на него одна за другой. Потом Polosatiy собирается с силами и даже обходит PELE, делая почти невозможное: с мясом вырывает победу (4:1) на q3dm13.

Не иначе как провидение отвлеклось на землетрясение в Уганде или искало победителя бельгийской суперлотереи, а может, просто в тот день был недобор инфарктов по Северо-Западному региону. Зал, под завязку забитый зрителями, встречал каждый фраг криками, кто-то хватался за голову, кто-то за сердце... 6:5, 6:6, 7:6... 8:8. Равный счет. Воздух трещит от электрических разрядов.

И тут боги снова вспоминают о Питере, PK и PELE, который берет фраг и ПОБЕДУ, такую тяжелую и такую заслуженную. SuddenDeath — 9:8.

Демку этой напряженнейшей дуэли — вместе с некоторыми другими, наиболее интересными демками с чемпионата — ты можешь взять с нашего диска.

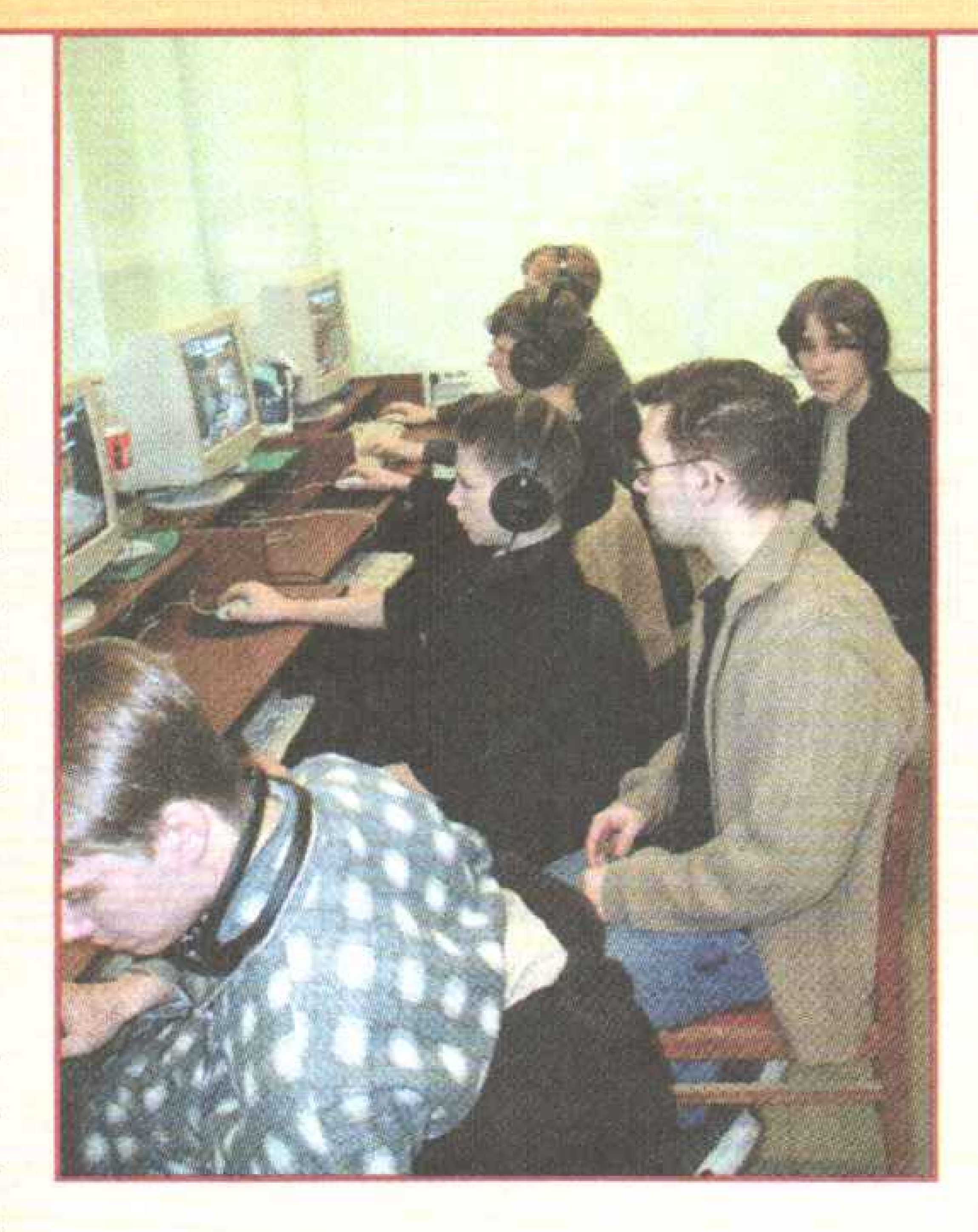
Пеле, как победитель дуэльного чемпионата, должен был поехать в Америку, на всемирный дуэльный чемпионат лиги профессиональных игроков — CPL. Почему "был", в прошедшем времени? Послушай горькую правду.

Цитирую сообщение от 4 апреля, взятое с сайта ПАКК: "Pele было отказано в американской визе по причинам, далеким от компьютерного спорта. Не помогли и официальные просьбы от руководства CPL. Сейчас мы пытаемся решить вопрос через знакомых депутатов ГосДумы. Если не получится и так, Pele будет предоставлена возможность съездить на один из чемпионатов: в Швеции 4-5 мая (QuadArena), там же 20-23 июля (CPL Europe). Кстати, президент CPL Europe прислал в ПАКК письмо, в котором гарантирует 5 мест на турнире в июле при условии оплаты поездки. Поскольку визу в страны Скандинавии оформить гораздо проще (что показал пример Ghost'а — 4 дня и без лишних вопросов), надо всерьез воспринимать эту возможность".

Сейчас на помощь Пеле поднялось все Квейк-сообщество — не исключено, что кому-то все же удастся пробить американскую визу. К моменту выхода журнала в свет ситуация прояснится окончательно. О том, как именно, ты сможешь узнать на сайтах ПАКК (*www.pacc.spb.ru*) и PK. Либо дождаться следующего номера и на его страницах прочесть уже о том, как прошел чемпионат **CPL**.

Бои на "Арене" не прекращаются

Напоминаем, что в клубе **"Арена"** продолжают проходить регулярные четырехдневные чемпионаты по наиболее популярным 3D action и стратегиям. Победитель получает право сыграть с предыдущим чемпионом и в случае победы следующие четыре дня тренируется в клубе совершенно бесплатно. Если тебя заинтересовало это сообщение, ты сможешь найти ссылки на отчеты по прошедшим играм на сайте ***www.arenaclub.ru.***



Большой тимплей в "Матрице"

1-2 апреля в клубе **Matrix** прошел Q3-тимплэйный чемпионат по системе 4х4. Призом за первое место должен был стать эксклюзивный кубок клуба Matrix с символикой Q3 и четыре видеокарты ASUS RivaTNT2 Ultra 32Mb. Приз за второе место — кубок с символикой Q3 и наушники Philips для каждого члена команды. Занявшие третье место должны были получить кубок и четыре мыши фирмы Logitech.



Чемпионат проходил по известному принципу **full double elimination**. Всего зарегистрировалось 22 команды. Из них одна была из Челябинска и три — из Питера (это команды клубов "Комендатура", "Бристоль" и "Армагеддон").

Я тоже организовала команду (по принципу "сборная солянка" :). Состав следующий:

[Fd]-KoT (то есть я), **[Fd]-Madonna**, **[bl]-Medich**, **[bl]-DedMazai**, **RC.Alien**.

И не смейтесь — мы, между прочим, заняли почетное 10 место. ;)

Чемпионат, как это часто бывает, начался с задержкой примерно на два часа. И на следующий день, по традиции, игры задержались на час.

Результаты тимплейного чемпионата следующие:

1. **NT**
2. **nip.Formoza-1**
3. **nip.Formoza-2**
4. **Alliance-1**

Честно говоря, я ожидала очередной победы NiP'ов. Но все-таки **AMD** — сильный клан. Они скинули NiP'ов в "лузера", выиграв две карты подряд. А потом добили их, снова выиграв два раза.

Дуэльный чемпионат по Quake 3

В выходные 8 и 9 апреля в компьютерном клубе **"AstalaViSta"** прошел более чем престижный дуэльный чемпионат по Quake 3. О серьезности турнира говорило хотя бы то, что игровые сервера были доступны из И-нета — канал в 1 мегабит (наблюдающих было человек 40-60). По ходу прохождения турнир освещался в онлайне.

Участие происходило только по приглашению. Перечень приглашенных: **[NT]Devil, [NT]Brat,]A[.Ogre,]A[.BapaH, FF.Hunter, FF.Elvira, Gribnic, PELE[PK], NiP.Polosatiy, NiP.Power, Philips, NiP.Satan, NiP.Axa, NiP.Noise,]A[.Hanzo, NiP.DiE-Hard**. Знакомые все лица...

Характер проводившегося соревнования — *Full Double Elimination.* Карты — *Tourney2, Tourney4, q3dm13.* Игрались все 3 карты до 2 побед, порядок карт определялся в случайном порядке. Финал состоял из 2 игр, т.е. лузер должен был выиграть 2 встречи. Немаловажная деталь: можно было притаскивать свои машины.

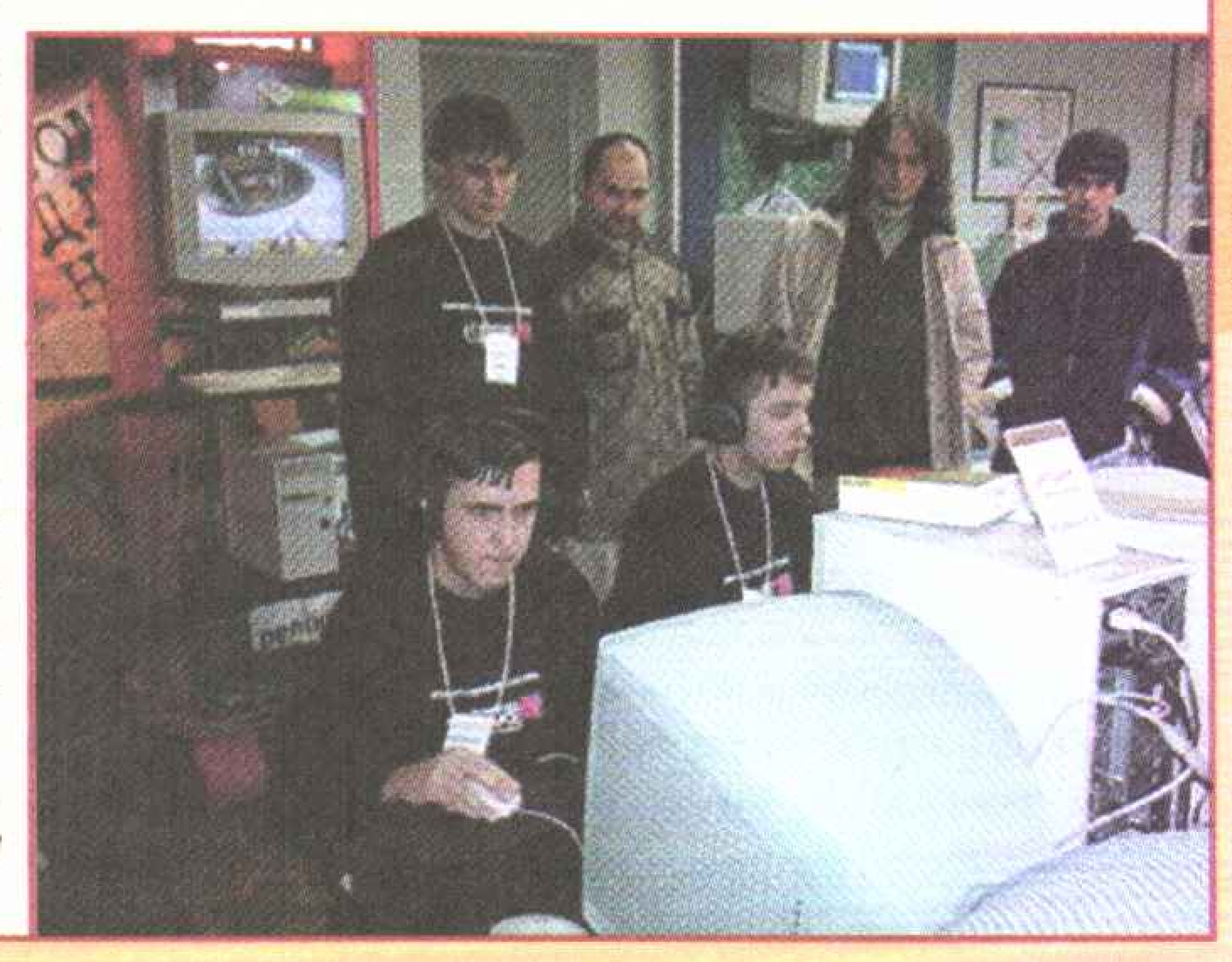
Игры получились захватывающими. Особенно отмечу сражение]A[.ВАРАН'а и Pele[PK]. Варан выиграл карту, на которой Пеле играет очень сильно — tourney4; dm13 — разрыв был 1 фраг в пользу Пеле, и tourney2 — что-то около 2-х фрагов в пользу Пеле. Не менее примечательна игра NiP.Power'а и Pele[PK]. Power сбил его в лузера в первый день чемпионата, но на второй день ему же и проиграл. Фортуна переменчива.

Клоунада — иначе нельзя назвать разборку NiP.A-ха и NiP.Power'а на tourney4 (первый день турнира). Словами не описать, просто смотри демку. Оно того стоит.

Ну и, конечно же, финал. Битва отцов. Финал... Москва vs. Питер, Polosatiy vs Pele. Не в первый раз они встречаются на чемпионатах. И, видимо, не в последний. Первая игра на tourney2 закончилась в пользу Полосатого. Ребята пошли отдохнуть чуток, а потом опять сели за компьютеры. Следующая карта — tourney4. Первые пять минут — счет 10:1 в пользу Пеле. Он прогнал Полосатого по респавнам. Пять минут до конца — счет 15:12 в пользу Пеле. Так... уже 15:15, и две минуты до исхода времени... Итог — 22:16. Победа Полосатого. Поздравления, призы, грамоты.

Демки всех игр доступны с сервера:

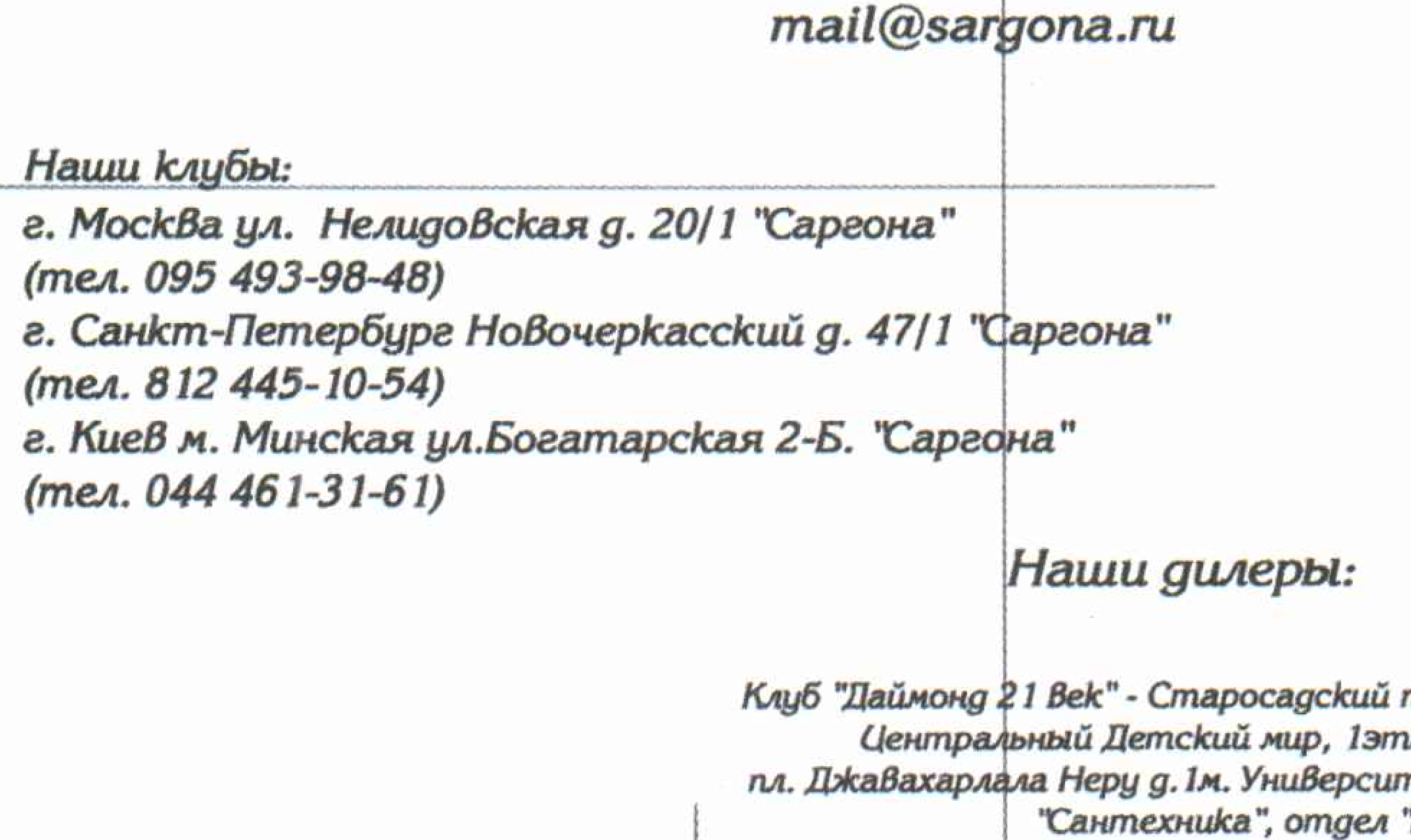
ftp.astalavista.ru/pub/demos/astalavista-hiend. ■





Magic the Gathering
- это игра для тебя!

http://www.sargona.ru



За дополнительной информацией
обращайтесь:
755-7876 (центральный офис)
mail@sargona.ru

Наши клубы:

г. Москва ул. НелидоВская g. 20/1 "Саргона"
(тел. 095 493-98-48)
г. Санкт-Петербург НоВочеркасский g. 47/1 "Саргона"
(тел. 812 445-10-54)
г. КиеВ м. Минская ул.Богатарская 2-Б. "Саргона"
(тел. 044 461-31-61)

Наши дилеры:

г. МоскВа

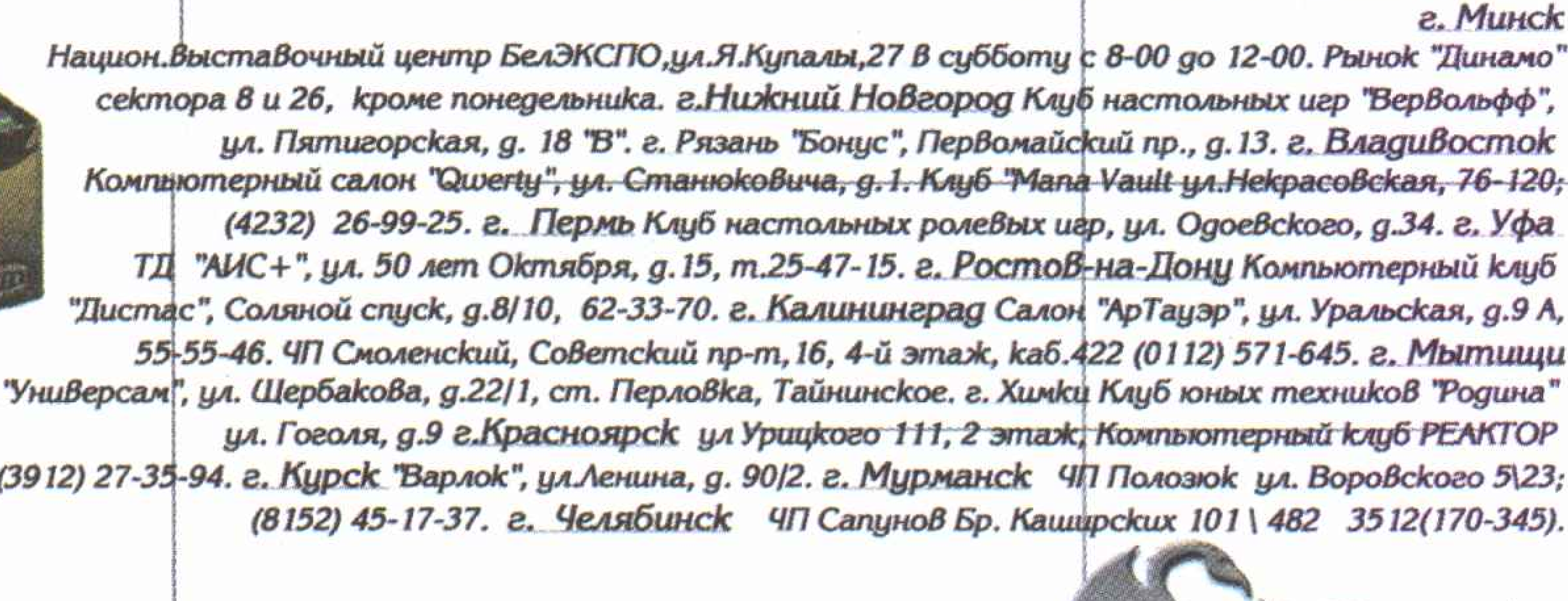
Клуб "Даймонд 21 Век" - Старосадский переулок, g.6, стр.3, тел. (095) 924-58-17, http://www.diamond21.ru Центральный Детский мир, 1этаж,Театральный проезд g.5, м. Лубянка. ТЦ УниВер-СИТИ, 1 этаж пл. ДжаВахарлала Неру g.1м. УниВерситет. ТЦ Мегаком ул. ВешнякоВская g.18ат. 373-60-91, м. Выхино. "Сантехника", отдел "Все для дома", ул. ПерВомайская, g.25/33, стр.2 м. ИзмайлоВская. "Дом книги на Таганке"- ул ВоронцоВская, g. 2, м. Таганка. "Дом книги В Сокольниках" - ул. РусакоВская, g.27. "Электротехника" - ул.Земляной Вал, g.2/50, м.Курская. "Подарки" - мост Багратион, переход от КутузоВского проспекта к Экспоцентру. "Гулливер" - ЯрославСкое шоссе, g. 115, м. ВДНХ. "Лего"- Олимпийская деревня, g.4, к.2 м. Юго-Западная. "Книги"- ул. Академика Варги, g.1, м. Теплый Стан. "Книги" - ул. Фридриха Энгельса, g.21. "Прогресс" - ЗубоВский бульВар, g.17, стр. 1 "Восточный мост"отдел "Аудио,Видео"- ул.Свободы, g.42, м.Сходненская. "Новая электроника" - Ленинский проспект, g.42, м.Пр.Вернадского. Дом книги у Красных Ворот - ул.СадоВо-Черногрязская, g.5/9 СаВелоВский рынок, место D18, С 36. м. СаВелоВская. Клуб "МИЛГАРД" ул. КиеВская g.29

В Санкт-Петербурге:

пр.Испытателей g.11a ,"Адамант" м.Пионерская (упакоВочный отдел). НоВосмоленская наб. g.1 корп.3 м.Приморская "ЦФТ" (упакоВочный отдел). Будапештская ул. g.11 "ТоргоВый город" (упакоВочный отдел). Промышленая ул. g.6 м.НарВская "ЦФТ" (упакоВочный отдел) "Реал-тайм", Литейный пр., 40. Компьютерный клуб "Сетеборец", ул. Бабушкина, g.42, т. 560-91-66, www.seteborets.ru. ЦФТ, место 167, м. НарВская Каракурт ул.Пражская, 35 Компьютерный мир-МосковСкий ул.Бассейная, 41; 327-04-00. Комп.клуб "Сталкер" Пр. Маршала ЖукоВа g. 40; 157-19-88.

г. Минск

Национ.ВыстаВочный центр БелЭКСПО,ул.Я.Купалы,27 В субботу с 8-00 go 12-00. Рынок "Динамо" сектора 8 и 26, кроме понедельника. г.Нижний НоВгород Клуб настольных игр "ВерВольфф", ул. Пятигорская, g. 18 "В". г. Рязань "Бонус", ПерВомайский пр., g.13. г. ВладиВосток Компьютерный салон "Qwerty", ул. СтанюкоВича, g.1. Клуб "Mana Vault ул.НекрасоВская, 76-120; (4232) 26-99-25. г. Пермь Клуб настольных ролеВых игр, ул. ОдоеВского, g.34. г. Уфа ТД "АИС+", ул. 50 лет Октября, g.15, т.25-47-15. г. РостоВ-на-Дону Компьютерный клуб "Дистас", Соляной спуск, g.8/10, 62-33-70. г. Калининград Салон "АрТауэр", ул. Уральская, g.9 А, 55-55-46. ЧП Смоленский, Советский пр-т,16, 4-й этаж, каб.422 (0112) 571-645. г. Мытищи "УниВерсам", ул. ЩербакоВа, g.22/1, ст. ПерлоВка, Тайнинское. г. Химки Клуб юных техникоВ "Родина" ул. Гоголя, g.9 г.Красноярск ул Урицкого 111, 2 этаж; Компьютерный клуб РЕАКТОР тел. (3912) 27-35-94. г. Курск "Варлок", ул.Ленина, g. 90/2. г. Мурманск ЧП Полозюк ул. ВороВского 5\23; (8152) 45-17-37. г. Челябинск ЧП СапуноВ Бр. Каширских 101 \ 482 3512(170-345).



Sargona

Официальный представитель компании Wizards Of The Coast В России.





Ролевое движение в России: Истинные правила игры

C. S. M.
csm_mania@mail.ru

Пролог

Ты, наверное, уже не раз слышал или читал о ролевом движении, полевых играх и толкиенизме. Возможно, даже читал в прессе, благо об этом писалось, и неоднократно. А если читал, то наверняка прочитанные тобой статьи относились к одному из следующих трех типов.

Тип первый (кроваво-ужасающий): "под воздействием нового наркотика панки-сатанисты окончательно сошли с ума и стали устраивать дуэли на сковородках. Свидетели госпитализированы с тяжелыми травмами". Как ни прискорбно, такой вид публикаций наиболее распространен и встречается даже в солидных изданиях. Авторы этих жизнеутверждающих шедевров, как правило, те же самые, что пишут сводки криминальной хроники. Еще они любят выдавать сверхдостоверную информацию о встречах с маленькими зелеными человечками. Эти статьи не имеют никакого отношения к ролевому движению, а описывают печально известную тусовку в московском Нескучном саду, известную как "Эгладор" или (более жесткий вариант) "Поганище".

Тип второй (возвышенно-восторженный): "молодое поколение отвергает разлагающее влияние современного общества" (варианты: наркотики, подвалы, киберсуществование). Этих публикаций меньше, но они по-своему бездумны, ибо преподносят происходящее в розовом свете. Пишут такое в основном "дивные" и им сочувствующие (о том, что сии есть за звери, будет немного позже). В действительности это — обыкновенная дезинформация, из той же серии, что и "отсутствие жертв среди мирного населения". Опять-таки от рассмотрения настоящего ролевого движения эти статьи очень далеки.

Тип третий (недоуменно-невъезжающий): "иду по лесу, грибы собираю, а навстречу — пацаны в кольчугах". Благие намерения при написании то ли из-за неверного подхода, то ли из-за банальной лени приводят туда, куда и обычно. Хотя попадаются действительно интересные точки зрения. Проблема в том, что все (!) журналисты, писавшие о ролевом движении, обращали внимание исключительно на внешнюю сторону явления и не проводили разницы между ролевым движением как таковым и толкиенизмом. Никто до сих пор не пытался провести полный и непредвзятый анализ, а в качестве источников информации всегда выбирались наиболее выделяющиеся ("дивностью" или степенью опьянения) субъекты, пойманные на пресловутом "Поганище". Наш журнал берет на себя смелость исправить это досадное упущение.

Итак: что же представляет собой ролевое движение и где следует искать его истоки?

Истоки ролевого движения

Все началось еще в застойные времена с известной пионерской игры "Зарница". Правила были просты: около сотни будущих коммунистов вывозились на природу, где делились на команды. Назначались командиры и подчиненные им "офицеры", остальные играющие становились простыми солдатами. Выдавалась "военная" форма и деревянные модели оружия, рылись укрепления. Целью игры был захват штаба противника или боевого знамени. Дополнительные очки можно было заработать, "уничтожая" живую силу противника. Нет, это не был Quake на местности. Это было куда интересней.

Игра носила ярко выраженный военно-патриотический характер, а по сути своей была неплохим моделированием боевых действий на тактическом уровне.

Параллельно "Зарнице" некоторые исторические клубы и кружки развивали собственные проекты.

С завидной регулярностью со всех концов Союза люди съезжались на Бородинскую битву, осаду Сталинграда, битву на Куликовом поле. Но, как и следовало ожидать, такие действа были лишь театральной постановкой, их исход был заранее предрешен.

Доподлинно неизвестно, кто был тем первым человеком, который предложил слить воедино два проекта. Им мог быть молодой чиновник из райкома, интересующийся историей, или глава клуба, или рядовой играющий. А идея была более чем удачной. Новый тип игр, унаследовав лучшие черты родителей, рос и развивался, обретя независимость где-то к 1982 году. В таких играх использовалась серьезная научная база, но присутствовали и столь желаемые массами динамизм, свобода действий и непредсказуемость сюжета. Существовали они под крышей т. н. **"центров ролевого моделирования"** (**ЦРМ**).

Ролевое движение окончательно оформилось к 1985 году, пополнив свои ряды членами **КЛФ** (**"Клуба Любителей Фантастики"**), этнографами, лингвистами... всех просто не перечислить. Именно КЛФ был тем последним штрихом, который завершил композицию. Игры вышли на новый уровень: научно-фантастический. Общепризнанными центрами ролевого движения сделались Москва, Питер (тогда еще Ленинград), Киев, Екатеринбург и Казань. Так прошло еще пять лет. Ничто, казалось, не предвещало перемен, когда в 1989 году грянул гром среди ясного неба, и звался он — "Властелин Колец".

О вреде толкиенизма

Произведения английского профессора Джона Р.Р. Толкиена были известны читающей общественности достаточно давно. По рукам ходили копии "домашних" переводов, по созданным им вселенной даже устраивались игры. До некоторой поры его "Хоб-



бит", "Властелин Колец" и "Сильмариллион" (урезанная версия более ранней "Книги Утерянных Сказаний") ничем не выделялись на общем фоне прочей "сказочной фантастики" (fantasy), кроме разве что "эпичного" характера повествования.

Сюжет "Властелина" был, в общем-то, не слишком замысловатым: компания приключенцев спасает сказочный мир от Темного Властелина, олицетворяющего Зло. Роман был начат еще во время Первой Мировой, задумывался как "новый английский эпос" и одновременно как предостережение человечеству. В частности, Темный Властелин и его страна, Мордор, были списаны с современной Толкиену Германии.

Соответственно, роман был наполнен аллегориями, и называть его классическим (в современном представлении) фэнтезийным романом не совсем верно. С таким же успехом политическую сатиру Брэдбери или Лема можно представить как серьезную научную фантастику.

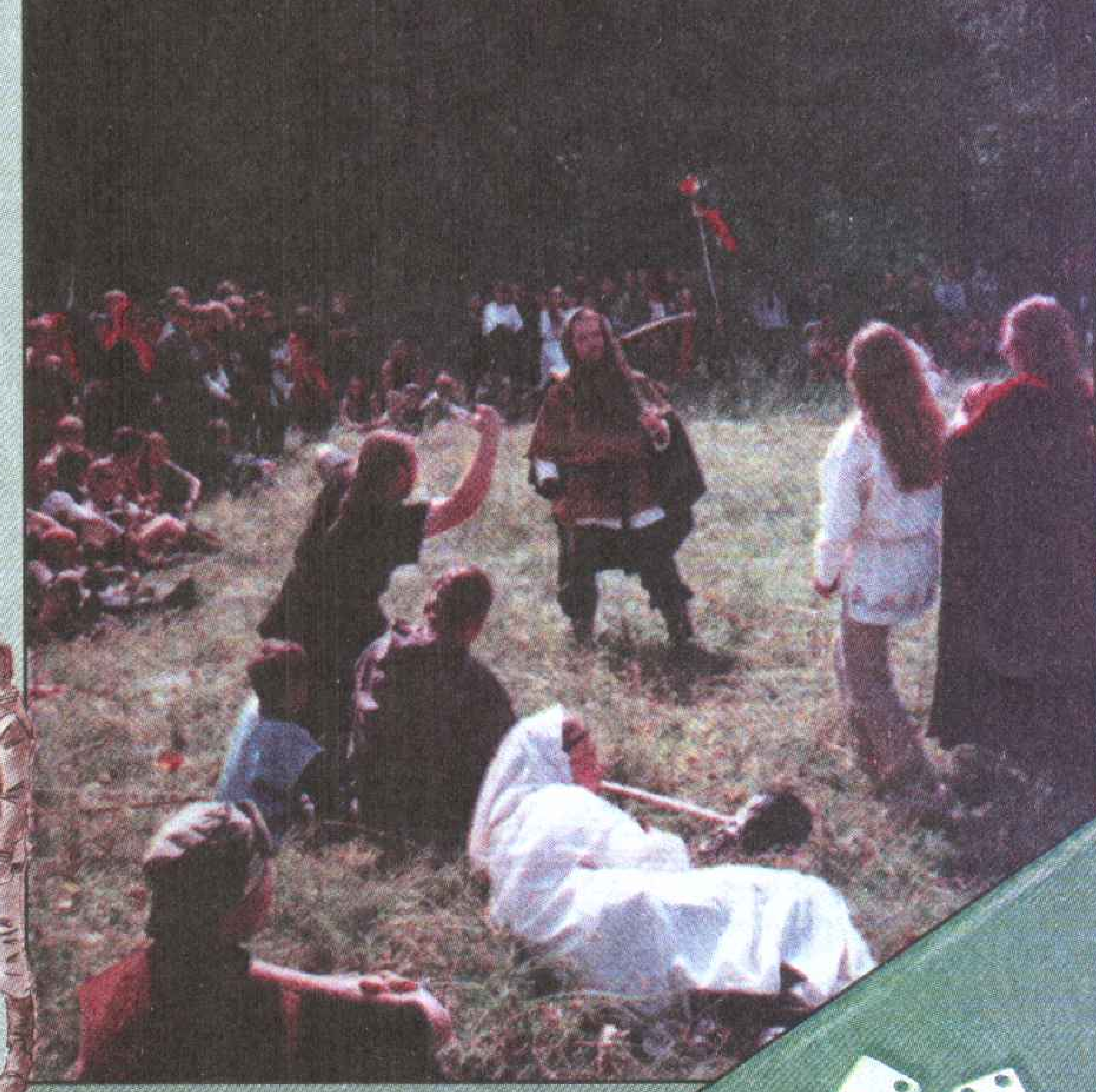
Переводы "Властелина Колец", выпущенные двумя независимыми издательствами, сыграли во многом негативную роль. Их публикация совпала с началом экономического и социального кризисов, распада Союза. Защищенная от внешнего мира молодежь (особенно та ее часть, которая "интеллигенция") с удивлением обнаружила, что Система, до этого заботившаяся о всеобщем благе, отбросила копыта и оставила ее на произвол судьбы. Многие молодые люди, росшие в тепличных условиях, оказались не готовыми к столь резкому изменению внешней обстановки. А мир Толкиена был настолько привлекательным, что возникало искушение погрузиться в него с головой и забыть о проблемной окружающей действительности. Мания (даже не мода!) на Толкиена стремительно набирала обороты, соблазнив слишком многих, оттеснив на второй план любовь к Стругацким, Азимову, Кларку. В данном случае Толкиен сыграл роль пресловутого растафарианского священника, проповедующего у чукчей (небольшая справка: растафарианство — гибрид католичества и традиционных африканских верований; одна из его догм утверждает, что Христос был родом с Черного континента). Не понимая всей подоплеки работ Толкиена, общественность воспринимала каждое его слово как божественное откровение. На Западе бум толкиенизма прошел еще в шестидесятые годы, а у нас...

Как известно, Россия повторяет путь Запада, но делает это с запозданием и — нередко — в исключительно извращенной форме. Прошел год, и сообщества толкиенистов появились почти в каждом крупном городе. Идеализировать их не стоит. Во-первых, в отличие от "элитных" КЛФ, ЦЗМ и военно-исторических клубов, такие общества были лишены централизованного финансирования. Во-вторых, они изначально были более открытыми, что создало предпосылки для кризиса ролевого движения, которое начнет набирать силы чуть позже, в середине девяностых. А в-третьих... появились "дивные".

О "дивности" и "дивных" следует написать особо, дабы стало ясно, что это такое. Как я уже упоминал, среди молодежи развилась мода на эскапизм (уход от повседневных проблем в придуманный, иллюзорный мир, близкий к Виртуальной Реальности, но существующий исключительно внутри сознания). Причиной эскапизма — "дивности" — служит, по сути, депрессия, а саму "дивность" можно рассматривать как форму маниакально-депрессивного психоза, от которого, как известно, недалеко до шизофрении. Опознать "дивного" достаточно легко. Все без исключения "дивные" считают себя "потерявшимися душами", героями произведений Толкиена (конечно, и тут есть варианты). По нелепой ошибке они родились на нашей грязной Земле, но сохранили память о своих предыдущих воплощениях. Они ищут таких же жертв вселенской несправедливости и сбиваются в стайки. Обычную жизнь они понимают слабо и не хотят понимать, а на "обычных" людей смотрят, мягко говоря, свысока. В общем, это клиника. Электрошок, промывание желудка и аминазин перед сном. Быть может, поможет.

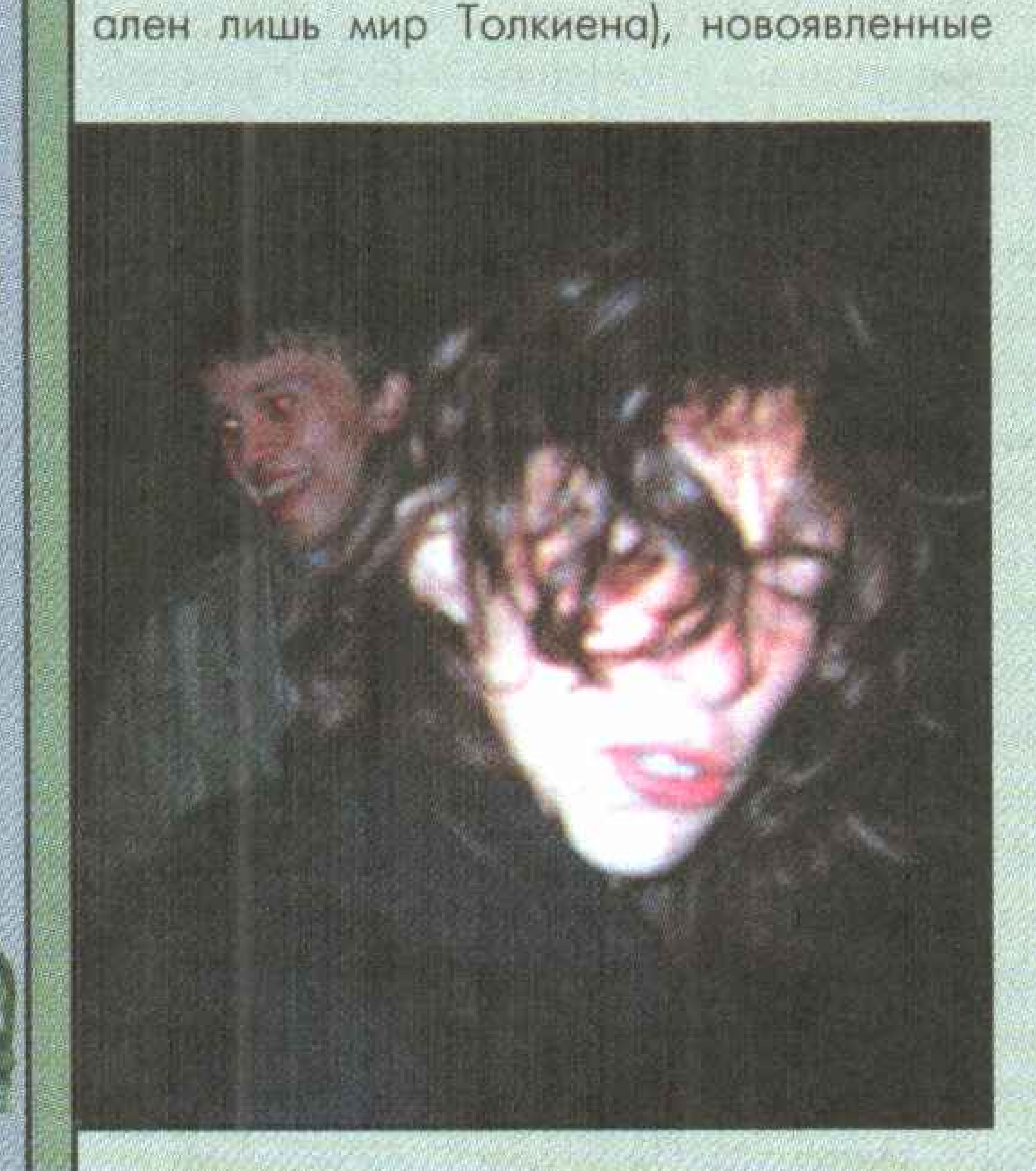
Конечно, винить Толкиена и его произведения было бы глупо. Ответственность несут руководители клубов, открывшие двери для ребят с неустойчивой психикой; часто — друзья; да и голову на плечах иметь, в общем-то, не помешает. Впрочем, эта тема достойна отдельного рассмотрения. Оставим ее и вернемся в 1990 год, когда КЛФ Красноярска организовал **"Хоббитские Игрища"** (ХИ-90), первую общесоюзную ролевую игру нового образца. Участников было всего 127, но начало было положено. Например, в МГУ стало модным приходить на лекции в игровых костюмах, сшитых из маминой блузки и тюлевой занавески, и устраивать дуэли на деревянных "ковыряльниках" — пародиях на тренировочные мечи (тогда больше походивших на могильные кресты). Под давлением администрации "толкиенутые" студенты были изгнаны в библиотеку в Нескучном саду, а затем — за ее пределы. Так появилась самое известное толкиенистское сборище, уже упомянутый **"Эгладор"**.

Из чего же сложился толкиенизм в его начальном виде, образца 91-93 годов? Организационным костяком стали выходцы из военных и исторических клубов, члены разнообразных КЛФ, научные сотрудники, в основном — лингвисты. Им удалось или успешно интегрировать новую ветвь ролевого движения в уже имеющиеся структуры или создать собственные, независимые клубы. Основную массу увлекающихся составляли студенты. Кузнецов, фехтовальщиков, каскадеров или специалистов по боевым искусствам было крайне мало. "Хоббитские Игрища" стали ежегодными, число





участников выросло до 500 человек. Кроме ХИ, устраивались и меньшие игры, где тема Толкиена все так же продолжала доминировать. Первый кризис ролевого движения случился в 1994-95 годах. К этому времени в ряды толкиенистов успели влиться хиппи ("дивные" приняли их как родных), визионеры (мутировавшие "дивные", утверждавшие, что Земля — вообще иллюзорна, а реален лишь мир Толкиена), новоявленные



эзотерики. Последние ездили по полигонам с рамками, "чистили биополя", вызывали "духов стихий" и уверяли, что между нашей Землей и толкиеновским Средиземьем установлена неразрывная астральная связь. И, дескать, исключительно победа светлых сил на ХИ-91 была причиной провала памятного августовского путча. Ты скажешь, что это бред. Нет, это не бред — бред обычно проходит. Это уже маразм, возведенный в ранг жизненного кредо...

В общем, толкиенизм превратился из еще одного хобби в своего рода "альтернативный способ существования". Мастера (как звались руководители клубов и организаторы игр) или плюнули на весь этот бедлам, замкнувшись внутри своих личных тусовок, или в нетрезвом виде гордо ходили по "Эгладору", кидая во все стороны пальцы. Уже никто не мог воспрепятствовать появлению среди толкиенистов панкующей молодежи и откровенных бандитов. Как следствие, участились конфликты с милицией, пьяные драки и телесные повреждения.

Здесь сделаем паузу. Понимаешь, не стоит путать толкиенизм и все, что находится рядом с ним, с *истинным ролевым движением.* Тем более что Москва никогда не являлась законодательницей мод. Все описанные проблемы были характерны именно для столицы России, в меньшей степени — для Питера. Региональные клубы, среди которых стоит выделить Казанский, Красноярский и Екатеринбургский, к 1993 году уже переболели толкиенизмом и выработали к нему стойкий иммунитет. ХИ продолжали устраиваться, скорее — как дань традициям. Но параллельно проводилось огромное количество куда более стоящих игр, основанных уже не на творчестве покойного профессора. За Уралом наибольшее распространение получили игры исторического характера, не была забыта и классика жанров фэнтези и sci-fi. Вообще говоря, если на европейской части России ролевые и исторические клубы мало соприкасаются друг с другом, то за Уралом произошел их синтез. В ролевом движении (наконец-то!) появились настоящие профессионалы, в первую очередь — кузнецы, оружейники, мастера боевых искусств и фехтовальщики. Самой яркой иллюстрацией превосходства уральско-сибирских клубов служит тот факт, что ежегодная конференция-семинар, посвященная фантастике с одной стороны и истории в целом и ролевым играм в частности, проводится не где-нибудь, а в Казани (это широко известный **"Зиланткон"**). Каждый уважающий себя ролевик почитает за честь приехать на Кон с докладом или заявить на нем свою игру (вообще, анонс игры на "Зиланткон" — своеобразный "знак качества").

За последние пять лет ролевое движение претерпело несколько качественных изменений. Под звуки боевых рогов и дробь барабанов, закованное в латы и ощетинившееся мечами и пиками, под прикрытием арбалетчиков стройным маршевым шагом оно ушло от толкиенизма. Кажется, "дивные" этого даже и не заметили...

Выкристаллизовалась целая плеяда молодых талантливых Мастеров, поставивших увлечение играми на серьезную основу, в том числе — в Москве. Третий год проводится **"Москон"**, младший брат "Зилантикона". Наконец, началось "смешение жанров": полевые игры стали делаться на основе компьютерных. Так, уже состоялись игры по **WarCraft**, **StarCraft**, **Fallout**, **Jagged Alliance**. Разработчики отечественных компьютерных ролевиков всерьез обратили внимание на этот факт и решили не отставать. Так, в конце июля под Москвой пройдут полевые **"Аллоды"**, общую концепцию которых разрабатывает не кто-нибудь, а сам Свиридов (автор "Аллодов" компьютерных). Отчет об этой игре ты обязательно сможешь прочесть на страницах "Игромании".

А толкиенисты? Они никуда не делись, но, словно тараканы, нашли собственную среду обитания и не покидают ее пределов. Отношение к ним в ролевой среде, прямо скажем, не особенно хорошее. Показательна в этом отношении фраза известнейшего Мастера ***Константина Асмолова*** (**Маккавити**), чью помощь при создании статьи трудно переоценить: "называть меня толкиенистом — то же самое, что называть венеролога сифилитиком".



Какие бывают игры

Теперь, когда ты с моих слов примерно представляешь себе историю ролевого движения, можно перейти к непосредственно к играм.

Во-первых, существуют игры традиционные. На первом месте стоят пресловутые "Хоббитские Игрища", самое массовое мероприятие, число участников которого уже перевалило за 1500. ХИ делают разные мастерские команды, место проведения меняется. Скажем, в прошлом году ХИ проводились под Москвой. Сюжет ХИ основывается исключительно на произведениях Толкиена, поэтому за 10 лет они успели набить оскомину, превратившись в мыльную оперу на местности. Кроме российских, есть еще украинские и даже израильские ХИ. Последние отличаются наиболее ответственным подходом к организации (забугорье, как-никак).

Далее выделяются игры, ставшие "визитной карточкой" того или иного клуба. Проводятся один-два раза в год, тематика может быть любой, но доминируют исторические, иногда с примесью фэнтези. Ежегодно те же клубы устраивают игрища меньшего масштаба, также очень и очень достойные. Наконец, если у тебя мало свободного времени, а поиграть хочется, я рекомендую небольшие игры, рассчитанные на один-два дня. На так называемые "элитные" игры попасть сложнее, необходим хотя бы минимальный игровой опыт, но, в конце концов, можно лично встретиться с мастерами и обговорить все детали. Хороших техногенных игр очень и очень мало (вот было бы пейнтбольное оборудование подешевле... но и его можно заменить китайской пневматикой). О них я буду писать особо, подробно и в красках. Красок будет две: серая (цвет неба над мегаполисом) и красная (без комментариев).

А вот куда тебе точно не надо, так это на "панковские трехдневки", которые и не игры вовсе, а проводятся по принципу: "приехали, выпили, проснулись, похмелились и снова выпили, далее везде". Тем более следует обходить стороной "игры-мистерии", которые по своей сути есть не что иное, как "глюк ради глюка". Подробно объяснять, что это, не буду, — жалко места. Намекну: авторами таких действ являются пресловутые "дивные". Играющие должны слиться воедино со своими героями. До полной утраты собственной личности. Что ими и проделывается с переменным успехом. Хотя, впрочем, если ты замечал в себе тягу, так сказать, к перерождению, то можешь попробовать. Предварительно не забудь попрощаться с родными и близкими.



Как выбрать хорошую игру

Это зависит только от тебя. О вкусах, как говорится, не спорят: одному нравится экономика, другому — политика, а третьему — военные действия. Кого-то прельщает антураж фэнтезийных игр, а кто-то любит исключительно серьезную научную фантастику. В принципе, основным критерием выбора игры должен стать профессионализм организаторов. Если Мастера договариваются о проведении игры с местной администрацией, лесничеством и милицией, имеют в своем распоряжении команду полигонщиков (людей, наблюдающих за поведением игроков в лесу и обеспечивающих их безопасность, в т. ч. — эвакуацию в случае болезни или травмы), это говорит о действительно профессиональном подходе. Такие Мастера обычно идут на контакт с играющими еще до начала игры, с ними можно обсудить свою роль, выяснить свой уровень подготовки, получить рекомендации по пошиву костюмов и минимальные навыки обращения с оружием. Хорошие Мастера ценятся на вес золота и выходить стоит именно на них (мы по мере сил поможем тебе в этом, благо это первая, но далеко не последняя публикация "Игромании" на тему полевого RPG). И еще. Как показывает опыт, начинающим играющим с амбициями (в хорошем смысле этого слова) желательно выбирать роль т. н. "мастерского персонажа", или того же полигонщика. Это очень тяжелая, но интересная работа, окупающаяся сторицей, за которую тебя будут долго благодарить и приглашать впоследствии на другие игры. Ты сам не заметишь, как поймешь все скрытые механизмы игры, к тому же ты всегда сможешь обратиться к Мастерам со всеми своими вопросами, чего обычные игроки иногда не могут сделать (сложно пробиться в одиночку через сотню вооруженных головорезов до Мастерятника, а ведь еще надо вернуться обратно).

Что необходимо для игры

Навыки фехтования и умение хорошо играть полюбившегося персонажа приходят с опытом. Без чего действительно нельзя ехать на игру, так это без элементарных знаний о методах выживания в лесу. Хорошо, если ты — походник со стажем, служил в погранвойсках либо в десанте (тогда — вообще никаких проблем, только растяжки не ставь и не копай ямы с кольями). Если же весь опыт общения с дикой природой у тебя сводится к воскресным пикникам или к прогулке с родственниками по лесопарку в поисках грибов, тебе есть чему поучиться. Обратись к Мастерам, или знакомым походникам, или охотникам — они помогут. А для начала я просто порекомендую две хорошие книги, на страницах которых ты найдешь всю необходимую информацию.

Первая называется *"Выживание по методикам САС"* (САС — Специальная Авиадесантная Служба, английский спецназ). Ее можно найти на лотках и в книжных магазинах, она была издана около полугода назад. Стоит около сорока рэ.

Вторая — даже не книга, а целая серия под общим логотипом *"Выживание в..."* поляка *Я. Палкевича*. Из этой серии тебе нужны две книги: *"Выживание в лесу"* и *"Выживание в горах"*. К сожалению, их найти несколько сложнее, они были изданы достаточно давно.

Помни, что если к игровому полигону относиться пренебрежительно, тебя найдут и "пожурят" полигонщики (дело может завершиться удалением с игры, что очень негативно скажется на твоих взаимоотношениях с Мастерами). К тому же, не зная кое-каких мелочей, ты рискуешь отравиться, подхватить расстройство кишечно-желудочного тракта (смешно выглядит только на словах), нематод (не







смертельно, но противно), гепатит или застудить ценные органы (тут исход может быть самым непредсказуемым). Перед игрой зайди в поликлинику и сделай прививку от столбняка, если не сделал этого раньше. Заранее, до игры, сообщи Мастеру по медицине о всех своих недугах. Повторюсь, лучше лишний раз обратиться к Мастеру, чем затем страдать всю игру от собственной непредусмотрительности или глупости.

Заключение

Нельзя объять необъятное. **Ролевые игры в России** — это огромный пласт культуры, замечательное развлечение и полезный для здоровья досуг, наравне со спортом. Погрузившись в него, ты приобретешь массу новых друзей и узнаешь много нового. Надеюсь,



мое предостережение о "толкиенистах", "дивных" и "панковских игрищах" пойдет впрок и ты выйдешь именно на тот ролевой клуб, дух и стиль которого наиболее соответствуют твоему мироощущению. А в следующем номере "Игромании" я продолжу разговор о ролевых играх и поделюсь более конкретной информацией. До встречи! И напоследок — пара и-нетовских адресов.

www.geocities.com/tokyo/dojo/7755 — страничка уже упоминавшегося К. Асмолова. Много нужного и интересного. Заодно узнаешь, на каких людях зиждется российское ролевое движение.

www.kulichki.rambler.ru/tolkien/index.html — Арда-на-Куличках, место известное, ты мог его видеть и раньше. Там много бреда, воды — еще больше. Но посмотреть не помешает — просто чтобы знать, что такое тоже есть. ■

Основы профессионализма в Magic: The Gathering
Часть первая

Саша Яценко
a.y@softhome.net

Этим материалом мы открываем цикл углубленных тематических статей по Magic: The Gathering. В этом номере ты сможешь прочитать о том, какие в MTG существуют сеты и как их различать, а также полный разбор всех существующих способностей (abilities).

Зачем надо уметь отличать сеты один от другого? По многим причинам. Во-первых, карты старых сетов стоят дороже по причине своей раритетности и антикварности. Во-вторых, вряд ли возможно собрать себе турнирную колоду хотя бы для Type 2, если ты не знаешь, как отличить карты сетов, которые там играют. В-третьих, чтобы знать MTG, надо разбираться в том, из чего он состоит. И есть еще многие "в-четвертых" и "в-пятых". А в-шестых, это просто познавательно и интересно.

Что же касается способностей карт, то без знания того, что какая способность собой представляет и как она работает, играть маловозможно. Разве что в домашнем кругу, на ходу придумывая и переделывая под себя правила. Что же касается настоящих правил MTG, то они в полном объеме составляют огромное количество текста, который: а) раскопать можно только в Инете, б) обычно написан так, что без пол-литра не разберешься, в) не факт, что удастся отыскать на русском языке. В то же время хитростей и нюансов существует совершенно огромнейшее количество. Чем быстрее ты в них разберешься, тем быстрее научишься играть.

Сеты

В этой главе рассказывается о существующих сетах MTG. Иначе — различных выпусках (т. е. дополнительных наборах и редакциях). Периодически поглядывай в таблицу — там приведены значки сетов плюс всякая дополнительная информация.

Но прежде чем перейти к описанию сетов, отметим несколько моментов.

Первое. Различающиеся по цвету пометки (золотой цвет значка редакции для обозначения рары, серебряный — для анкоммона, черный — для коммона) появились только начиная с Exodus. Причем сама градация на рары, анкоммоны и коммоны была — просто на самих картах это никак не зафиксировано.

Второе. В различных типах турниров дозволены карты разных редакций. То бишь, например, в Type 2 нельзя играть картами, которые были в наборах, предшествововших Urza's Cycle. Однако если у тебя есть карточка из более раннего набора, которая в точности переиздана в Urza's Cycle или позже, то ты можешь играть ею без зазрения совести. Это относится и ко всем другим типам турниров.

Третье. Статья о типах турниров уже была опубликована в "Мании", так что если заинтересуешься — отсылаю тебя ко второму номеру за этот год.

Теперь приступим.

Alpha

Начать хочется с самого первого выпуска "Магии". С Альфы. Эта та самая первая серия карт, выпущенная в 1993 году и отличающаяся черным бордюром, насыщенными красками, крупной печатью (шрифт крупнее, чем на современных картах), а также явным признаком Альфы. Это более закругленные уголки у карт. У всех поздних выпусков углы больше. Если приложить Альфу к современной карте, современная карта будет выступать из-за альфовской.

Beta

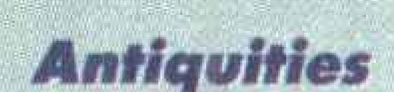
Второй была Бета. Отличается более крупным шрифтом, более темными, насыщенными красками, а также уголками, совпадающими с современными картами. Бета была выпущена вскоре после Альфы, когда стало ясно, что рынку не хватает карт. Появилась на прилавках чуть позже Альфы, в том же 1993 году.

Unlimited

Третьей базовой редакцией стал Unlimited. Этот сет тоже с черным бордюром без символа редакции. Менее темные тона, но все еще крупный шрифт.

Arabian Nights

Первое дополнение к "базовому" набору, Арабские Ночи, состояло из 92 карт. Базировалось на персонажах, историях и вещах из "1001 ночи".



Antiquities

Второй дополнительный набор. Известен своими разнообразными артефактами и множеством карт, взаимодействующих с артефактами. Впервые персонажи Урза и его брат Мишра становятся известны широкой общественности.

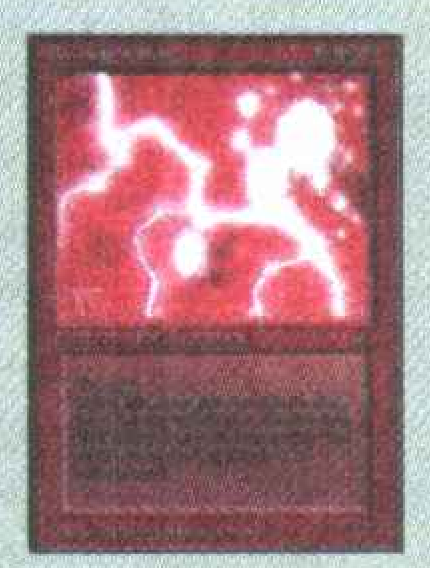
Revised

В этом базовом выпуске, также известном как Трешка или Тройка, были убраны наиболее сильные карты, дававшие слишком явное преимущество тому игроку, к которому они пришли, а также подправлены некоторые огрехи дизайна: например, исчезли слишком темные тона, был уменьшен шрифт, на некоторых картах чуть изменился текст.

Legends

Рассказывается об истории войны Урзы и Мишры, впервые выпускается литературный роман к выпуску сета "Магии".

The Dark



Появилось множество очень хороших и сильных карт, например, Ball Lightning. Авторы набора стремились показать, насколько сильна бывает магия, и отметить тот философский момент, что чрезмерное увлечение магией может больно отозваться на самом волшебнике.

Fallen Empires



Пятый по счету набор. Довольно бесцветный сет в общем и целом, хотя и появляются некоторые более-менее интересные карты, например, т. н. Pump-Knights, а именно — Order of the Ebon Hand и Order of Leitbur. Также надо отметить High Tide, Goblin Grenade и Hymn to Tourach.

Fourth Edition

Базовый набор, но уже существенно хуже, чем Трешка. Нужно отметить исчезновение т. н. "дуалок" (dual-lands), а именно — земель типа Scrubland, дающих одну из двух цветных ман без каких-либо пакостных побочных эффектов (кстати, как исключение, "дуалки" до сих пор играют в турнирах Extended). Еще здесь переизданы некоторые карты из вышедших ранее сетов. Один из внешних отличительных признаков — пометка 1995 в нижней части карты.



Ice Age

Пожалуй, самый ранний сет из числа широко продававшихся в России. Известен некоторыми новыми игровыми механиками, а также появлением Cumulative Upkeep. Первый дополнительный набор, не требующий базового для полноценной игры, т. е. Standalone Expansion. Считается, что начал собой Ice Age Block, включающий в себя также Homelands и Alliances.

Chronicles

Перевыпуск карт из Arabian Nights, Antiquities, Legends и The Dark. Отличается белым бордюром, но имеет те же значки, что и оригинальные карты.

Renaissance

Хроники на других языках (на итальянском, немецком, французском). Отличается черным бордюром и указанием года (1995) в нижней части карты. На оригиналах указания года не было.

Homelands

Известен своей почти полной бесполезностью, а также интересным художественным текстом.

Alliances



Один из наиболее сильных дополнительных наборов, привнес в игру такие известные заклинания, как Форса (Force of Will), Contagion и т. д.

Mirage

Самый большой сет "Магии" к тому времени. Внес в игру т. н. "пятерочные правила", теперь устаревшие, а также новые способности: Phasing и Flanking. Еще тут появились тюторы, например, Enlightened Tutor. Второй Standalone Expansion: открыл Mirage Block, в который входит также Visions и Weatherlight.



Visions

Неплохой набор. Включает в себя достаточно сильные карты, такие, как, скажем, Vampiric Tutor.

Fifth Edition

Опять же ухудшенная версия базового набора, но добавлены многие полезные карты, например, т. н. Painlands из IA, такие, как Adarkar Wastes и Brushland. Отличается пометкой 1997 в нижней части карты.

Portal

Попытка "Визардов" (компании, которая делает "Магию") облегчить игру. Строго говоря, эти карты не являются картами "Магии" с турнирной точки зрения, но многие новые игроки предпочитают Портал, т. к. он легче. Отсутствует большинство "навороченных" правил и игровых механик. Присутствуют только карты типа Sorcery, Creature и Land. Говоря про обычное MTG и Портал, часто употребляют сравнение "шахматы и шашки". Надо признать, оно вполне точно отражает суть вещей.

На турнирах MTG нельзя играть портальскими картами. Однако некоторые карты Портала являются детальными аналогами соответствующих карт из тех или иных редакций MTG. Для таких карт сделано исключение: ими играть разрешено.

Weatherlight



Так же, как и Visions, довольно сильный и известный набор. Включает в себя такие карты, как Empyrial Armor, Abeyance, Disrupt, Aura of Silence.

Tempest

Третий Standalone. Зачал Rath Cycle, включающий в себя также Stronghold и Exodus. Появились некоторые интересные свойства: Shadow и Buyback. Объявился новый тип существ — Slivers (сливеры), каждый из которых придает всем остальным сливерам то или иное свойство. Также появились очень сильные карты, например, Cursed Scroll, Tradewind Rider, Reflecting Pool и другие.



Stronghold

Продолжил основные темы Темпеста. Хочется отметить карты Shock, Volrath's Stronghold, Crystalline Sliver, Acidic Sliver.

Exodus





Помимо продолжения тематики Темпеста, привнес довольно много сильных карт, например, Recurring Nightmare и Survival of the Fittest.

Portal: Second Age

Второй Портал продолжил тематику примитивизма первого.

Unglued

Шутливый сет, направленный на то, чтобы вызвать улыбку. Часто издевающийся над известными картами "Магии". Ни в каких турнирах, кроме как турнирах по Англюд, эти карты не участвуют.









Urza's Saga

Четвертый Standalone. Тут начался Urza block, включающий в себя также Urza's Legacy и Urza's Destiny. Появилось два новых свойства: Echo и Cycling. Возникли Perm-Enchants, т. е. энчанты, возвращающиеся в руку, если попадают на кладбище из игры, а также Sleepers, т. е. энчанты, которые становятся существами при выполнении некоторого условия. Хочется отметить карты Gaea's Cradle, Morphling и Stroke of Genius. И упомянуть, что в этом сете довольно много хороших карт, играющих в самых разнообразных колодах.



Anthologies

Набор карт, происходящих из всех предыдущих сетов "Магии", собранных в две колоды по 60 карт. В подарочной коробке, белый бордюр, надпись 1993-1998 в нижней части карты.

Urza's Legacy

Продолжил темы Саги, привнес довольно много сильных карт. Особого упоминания заслуживает, безусловно, Rancor. Впервые появляются фойлы (foils, foil cards, premium cards), т. е. карты, покрытые особым переливающимся составом и выглядящие в общем лучше и красивее, чем обычные. Вероятность прихода фойла составляет примерно 1:100, т.е. на 100 одинаковых карт напечатан один фойл. Фойловые карты встречаются во всех последующих сетах MTG, кроме шестой редакции. Стоимость фойловой карты значительно превышает стоимость такой же обычной карты. Например, обычная земля стоит рубля два. Такая же земля, только фойловая, уже в районе доллара-двух. Или, скажем, всем известный зверь по имени Masticore в обычном своем виде оценивается долларов в 12-15, а фойловый — в 30-50$. И так далее.



Urza's Destiny

Окончание саговского блока. Сильный сет, включающий в себя такие карты, как Masticore и Powder Keg.



Classic Sixth Edition

Пересмотренная базовая редакция, убрано и добавлено много карт. Принесла с собой современные турнирные правила, которые довольно сильно отличаются от правил Пятерки. Здесь впервые на базовом сете появляется символ редакции.

Portal: Three Kingdoms

Китайский Портал. Концептуально китайская версия Портала, нарисованная китайскими художниками (кстати, иллюстрации весьма неплохие). Появилось свойство Horsemanship.

Starter

Промежуточная стадия между Порталом и т. н. Advanced уровнем "Магии", т. е. базовой редакцией. Там даже есть Instant! Это Counterspell. Но все же это Портал.

Battle Royal

Спецвыпуск из предыдущих редакций — 4 колоды по 40 карт в большой подарочной коробке на 700 карт.

Mercadian Masques

Пятый Standalone, начинающий Masques Block, в котором есть также Nemesis и будет Prophecy. По-моему, весьма слабоватый выпуск карт. Но все же есть кое-что — например, Rishadan Port, Dust Bowl и т. д. Появились новые "ищущие" существа, а именно — Rebels и Mercenaries, вытаскивающие за ману и поворот себе подобных. Также появились спеллшейперы (Spellshapers), которые за поворот, ману и сброс карты с руки делают какой-то эффект, например, убивают существо. Хочется также отметить карты с альтернативной стоимостью, т. е. вместо маны можно повернуть не повернутое существо, посакрифайсить землю и т. д. В общем, много интересного, есть сильные карты, но в общей массе очень мало играбельного.



Nemesis

Продолжил темы Масок, а также внес новое свойство — Fading. Хочется отметить такие карты, как Lin Sivvi, Defiant Hero; Rootwater Thief, Massacre и т. д. (полный разбор сета можешь прочесть в предыдущем номере "Мании").



Promotional cards

Специальные карты, выпущенные к некоторым событиям, а также подарочные и призовые карты. Как правило, ими нельзя играть на турнире. Хотя есть и версии известных карт, например, Disenchant с альтернативной картинкой, которыми можно играть. Также есть Promo земли с альтернативными картинками, иногда — фойловые без символа редакции.

Vanguard

Строго говоря, не карты "Магии". Другой дизайн. По размеру — раза в два больше обычной карты MTG. Это специальные карты, предназначенные для игры с несколько измененными правилами, которые и привносят эти Вангарды. В общем, бессмысленная штука.



Способности

Есть базовые способности, которые можно встретить довольно часто. Это First Strike, Flying, Haste, Landwalk и Landhome, Protection, Regenerate, Trample. И есть специфические способности, которые, появившись в одном сете, присутствуют, возможно, в нескольких последующих сетах, после чего уже, как правило, больше не встречаются (например, Shadow был только в Rath Cycle). Ниже приводятся сначала базовые способности в порядке алфавита, а затем все остальные, тоже в алфавитном порядке.

Рекомендую использовать нижеследующее описание способностей как справочное пособие, тем более что многое из этого ты не найдешь больше нигде.

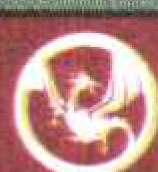
Для лучшего понимания (и чтобы не грузить многотонными формулировками) все объясняется на примерах.

First Strike

Существо с first strike наносит удар первым. И его противник(и) наносит(сят) ответный удар, только если выжил(и). Например, существо 2/3 с first strike идет в атаку, а его блокирует существо 3/2. Блокирующее существо окочурится, т. к. получит по башке раньше, чем сможет нанести удар, а атакующее выживет. Другая ситуация: существо 2/3 с first strike идет в атаку, а его блокирует существо 3/3. В такой ситуации: а) атакующее наносит свой удар — блокирующий выживает, получив две единицы урона; б) блокирующее существо, которое успешно выжило, наносит ответный удар; в) неудачливое атакующее существо выносят в белых тапочках. И третий пример. Существо 2/3 с first strike идет в атаку, его блокирует существо 3/2 с first strike. Все просто: оба нанесут удар одновременно и, видимо, отправятся на кладбище.

Как примечание (дабы тебе не запутаться): first strike работает как при атаке, так и в блоке. И еще момент: дважды first strike не бывает. Например, если на существо, которое и так first strike, навесить enchant creature, которое дает first strike, то это существо дважды бить первым не начнет.





Сеты Magic: The Gathering

Название сета	Сокращение	Русское разговорное	Когда появился	Кол-во карт	Бордюр	Обозначение
Alpha	A	Альфа	5 августа 1993	295	Черный	отсутствует
Beta	B	Бета	вскоре после А.	302	Черный	отсутствует
Unlimited	UN, UL	Анлимитед	декабрь 1993	302	Черный	отсутствует
Arabian Nights	AN	Арабские ночи	декабрь 1993	92	Черный	
Antiquities	AQ	Антикивитис	март 1994	100	Черный	
Revised	RV	Трешка	апрель 1994	306	Белый	отсутствует
Legends	LG	Легенды	июнь 1994	310	Черный	
The Dark	DK	Дарк	август 1994	119	Черный	
Fallen Empires	FE	Фоллен Емпайрс	ноябрь 1994	187	Черный	
Fourth Edition	4E	Четверка	апрель 1995	378	Белый	отсутствует
Ice Age	IA	Айс Эйдж	июнь 1995	383	Черный	
Chronicles	CH	Хроники	июль 1995	125	Белый	оригинальные
Renaissance	RE, RN	Ренессанс	—	—	Черный	оригинальные
Homelands	HL	Хомлэнды	октябрь 1995	140	Черный	
Alliances	AL	Альянс	1996	199	Черный	
Mirage	MR	Мираж	осень 1996	350	Черный	
Visions	VI	Вижнс, Вижоны	февраль 1997	167	Черный	
Fifth Edition	5E	Пятерка	март 1997	429	Белый	отсутствует
Portal	PO	Портал	1997	222	Черный	
Weatherlight	WL	Везер, Везерлайт	июнь 1997	167	Черный	
Tempest	TP	Темпест	октябрь 1997	350	Черный	
Stronghold	SH	Стронгхолд	23 февраля 1998	143	Черный	
Exodus	EX	Экзодус	8 июня 1998	143	Черный	
Portal: Second Age	P2, PO2	Второй Портал	24 июня 1998	165	Черный	
Unglued	UG	Англюд, Англюшка	7 августа 1998	94	Черный	
Urza's Saga	US	Сага	26 сентября 1998	350	Черный	
Anthologies	AT	Антологии	1998	—	Белый	—
Urza's Legacy	UL	Легаси	2 июля 1999	143	Черный	
Urza's Destiny	UD	Дестини	23 июня 1999	143	Черный	
Classic Sixth Edition	6E	Шестерка	2 июля 1999	350	Белый	
Portal: Three Kingdoms	P3K	Третий Портал	6 июля 1999	180	Белый	
Starter	—	Стартер	19 июля 1999	173	Белый	
Battle Royal	—	—	1993-1999	—	Белый	—
Mercadian Masques	MM	Маски	25 сентября 1999	350	Черный	
Nemesis	NM, NS	Немезис	14 февраля 2000	143	Черный	

Flying

Полет. Существо, наделенное возможностью полета, может быть заблокировано только существом с полетом.

Haste

Может еще так быть: "unaffected by summoning sickness". Как известно, существо, выкладываемое на стол (грубо говоря), страдает болезнью вызова, т. е. до наступления следующего хода своего владельца оно не может атаковать и использовать способности, требующие поворота. А существо с haste болезни вызова не подвержено.

Небольшое примечание — к вопросу о "грубо говоря". Болезни вызова подвержено любое твое существо, если оно не начинало ход на твоей стороне.

Landwalk

Например, mountainwalk. Означает, что существо с mountainwalk становится неблокируемым для игрока, у которого в игре есть mountain(s). И сразу надо оговорить, что не базовые земли обычно не считаются за mountains, даже если дают красную ману. Исключения есть (скажем, "дуалки"), но вдаваться в подробности сейчас не станем - как бы другая тема.

Landhome

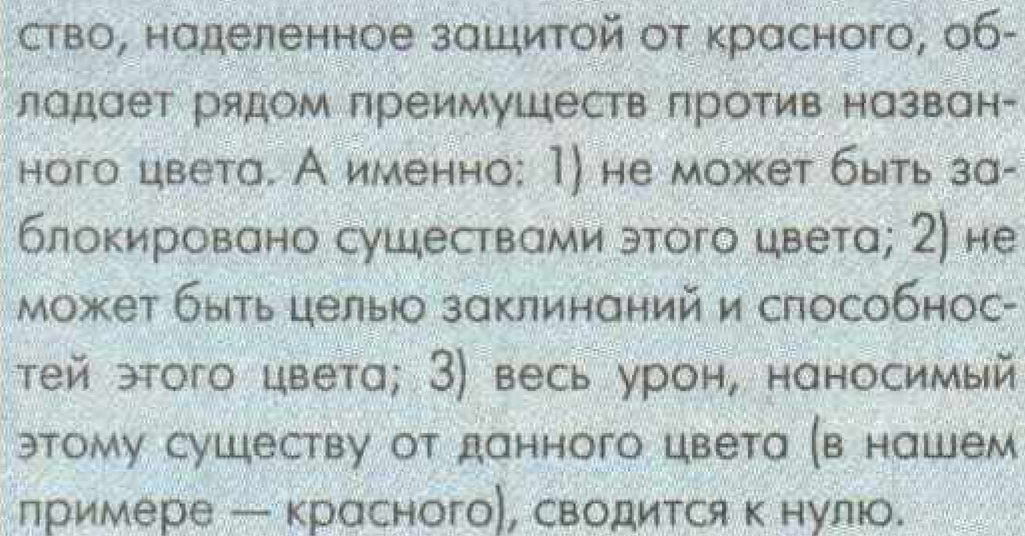
Например, foresthome. Здесь, во-первых, если у тебя нет обычных лесов, то существо с foresthome, находящееся у тебя на столе, немедленно отправляется на кладбище. И во-вторых, атаковать оно имеет право только в том случае, если у противника есть леса.

Protection

Защита. На картах всегда пишется как "Protection from [нечто]", где нечто — либо цвет, либо артефакты, либо земли. Как пример — "Protection from red". Суще-







ство, наделенное защитой от красного, обладает рядом преимуществ против названного цвета. А именно: 1) не может быть заблокировано существами этого цвета; 2) не может быть целью заклинаний и способностей этого цвета; 3) весь урон, наносимый этому существу от данного цвета (в нашем примере — красного), сводится к нулю.

Regenerate

Регенерация. Например, у нас на столе лежит существо 2/2, на котором написано: "B: Regenerate". На него летит две единицы урона. По идее, оно должно отдать Гарфилду душу, то бишь сдохнуть. Однако, если мы истратим одну черную ману на его регенерацию, то оно как бы получит вторую жизнь. Т. е. выживет.

Регенерить существо можно сколько угодно раз, пока есть мана (и если нет никаких дополнительных условий). При регенерации существо всегда поворачивается. Далее отметим, что если регенерабельное существо 2/2 получило -2/-2, скажем, до конца хода, то регенерация его уже ни разу не спасет. И последнее: все энчанты, висящие на существе, при регенерации никуда не деваются (т. к. существо не отправлялось на кладбище — регенерацией мы предотвратили его гибель).

Trample

Допустим, в атаку идет существо 5/5, у которого имеется trample. Допустим, его блокирует существо 2/2. Тогда блокирующее существо получает 2 единицы урона, а остающиеся неизрасходованными три единицы урона падут на обороняющегося игрока. Скорее всего, он теряет три жизни.

Если наше существо 5/5 с trample заблокировали, скажем, два существа 2/2, то на обороняющегося игрока пройдет лишь одна единица урона, прочее падет на существа. Необходимо добавить, что trample имеет значение только при атаке: если существо с trample само блокирует какое-то там вражеское существо, то, видимо, его trample никого не волнует.

Banding

Не самая простая способность... В "банду" можно объединять существа с banding (от одного и больше) плюс пристыковывать одно обычное существо, подобной способностью не страдающее. У banding есть два применения: в атаке и в защите. Рассмотрим их.

Первый вариант. "Банда" идет в атаку. Ее можно блокировать любым количеством существ. Можно и одним. Основная особенность: владелец "банды" не только распределяет по блокирующим весь урон, который наносят существа его "банды", но и по собственному разумению распределяет весь тот урон, который наносится чужими существами его "банде".

Второй вариант. "Банда" блокирует некое нападающее существо противника (блокировать двух и больше существ "банда" не может). История повторяется: владелец "банды" распределяет весь урон.

"Вступление" в "банду" и "выход" из нее происходят мгновенно по решению владельца. Отдельно, если будет желание, можешь подумать, что происходит, когда идет "банда" на "банду", и кто распределяет урон, куда и по какому адресу. :))) А чтобы ты зря не мучался, скажу, что "банды" оказались не самым лучшим изобретением в MTG, большой популярностью в народе никогда не пользовались и с недавних времен убандитились из игр совсем.

Да! Еще есть **"Bands with [other]"**. Существо с такой способностью может вступать в "банду" только с существом указанного [other]. Например, существо, которое "bands with legends", может вступать в "банду" только с легендарными существами. Встречалось это любопытное извращение только в сете Legends. Насколько я помню, бустеры и вообще наборы означенного Legends в России не продавались.

Buyback

Если на карте есть строчка типа "Buyback: N", то можно сыграть это заклинание, заплатив его стоимость плюс N. Тогда эта карта вернется в руку после того, как эффект отыграет. Например, инстант Capsize стоит 1UU и имеет buyback 3. Т. е., если мы применим его за 1UU, то он отправится на кладбище. А если за 4UU (стоимость плюс buyback), то Capsize вернется в руку.

Cumulative Upkeep

Карта, имеющая в тексте строчку типа "Cumulative Upkeep: N", предполагает уплату за нее на фазе upkeep стоимости N, на следующей фазе upkeep — уже 2N, затем 3N и т. д., т. е. простая арифметическая прогрессия. Например, enchantment с "Cumulative Upkeep: 2" надо будет в каждый свой следующий upkeep после выкладки на стол проплачивать сначала на 2 маны, потом на 4, потом на 6 и т. д. Когда этого сделать не удается (маны не хватает) или не хочется, карта уходит на кладбище.

Cycling

Если на карте написано "Cycling: N", то ее можно сбросить на кладбище, заплатив N маны, и взять одну карту сверху колоды. Применять cycling можно только в том случае, если карта с cycling находится в руке.

Echo

Если на карте указано это свойство, то надо в период upkeep, следующий за ходом, на котором эта карта попадает под твой контроль, заплатить ее стоимость. Например, мы с руки выкладываем на стол существо с echo, стоимость которого составляет 3 бесцветные маны. В следующий свой upkeep мы должны не забыть заплатить за него 3 маны вторично, иначе оно отправится на кладбище. Другой вариант: мы приватизировали его у противника картой типа Treachery. Тогда в следующий свой upkeep мы все равно должны (если хотим) заплатить за него три маны, иначе оно испустит дух.

Fading

Если на карте есть строчка "Fading: N", то она входит в игру с N fading каунтерами. В upkeep владельца карты необходимо снять с нее один fading каунтер. Если они кончились и больше снимать нечего, карта уходит на кладбище, без права на регенерацию и всякое подобное. Например, существо с "Fading: 3" в теории пролежит на столе четыре хода владельца, после чего в его следующий upkeep уйдет на кладбище.

Flanking

Если существо с этим свойством блокируется существом без этого свойства, то блокирующее получает -1/-1 до конца хода.

Horsemanship

Имеет место быть исключительно в Третьем Портале. В принципе, аналогично полету: существо с horsemanship может быть заблокировано только существом, которое тоже с horsemanship. Может ли существо с horsemanship блокировать существо с flying и наоборот, чаще всего зависит от изначальных правил проведения турниров (или в домашних условиях — на усмотрение играющих).

Phasing

Конкурент banding по завернутости... Сразу начнем с примера. Мы ввели в игру существо с phasing. Это означает, что в начале нашего следующего хода оно уходит из игры (на практике — карта поворачивается рубашкой вверх). В игре его как бы нет вообще — оно считается phased out. Потом, в начале следующего нашего хода, оно возвращается в игру (карта переворачивается картинкой вверх), т. е. делает phase in. Может идти в атаку и делать все, что ему заблагорассудится. Потом, в начале следующего нашего хода, оно опять уходит из игры, то бишь делает phase out. В следующий ход — возвращается в игру, то бишь phase in. И т. д. Такая вот интересная способность. В принципе, отрицательная, и поэтому карта с phasing по мане стоит подешевле.

И есть второй вариант: карта, наделенная активизируемой способностью phasing, точнее — phase out. Например, "UU: Phase out". Это означает, что в любой момент владелец может проплатить две синие маны, и карта уйдет из игры. В начале следую-

щего его хода она автоматически вернется, т. е. сделает phase in. Это может быть полезно: допустим, в существо летит Terror; оно phases out за две маны; потом, в начале следующего хода владельца, возвращается в игру целым и невредимым.

Rampage

На картах пишется как "Rampage [число]". Как и trample, тоже имеет значение только в той ситуации, когда существо с rampage идет в атаку. Означает, что существо с rampage получает плюс [число] за каждого блокирующего больше одного. Например, существо 3/3 с "Rampage 2" устремилось в атаку. Его блокировали три существа. Соответственно, оно станет 7/7, т. к. получит +2/+2 за каждого блокера свыше одного. А если его заблокирует одно существо, то, само собой, оно так и останется 3/3.

Shadow

Тень. Существо с этим свойством может блокировать и быть заблокировано только существом со свойством shadow.

* * *

Надеюсь, тебе все было понятно и ты во всем разобрался. В следующем номере планируется продолжить тему и рассказать, возможно, о том, что представляет собою цепочка (stack) и каким образом происходит combat. Если ты считаешь, что в этом всем разбираешься, то можешь попробовать ответить на два простых (на самом деле простых) вопроса: сколько раз нужно будет (и почему) регенерить Drudge Skeletons, если Pestilence был активирован на 3 маны, и может ли (если может — почему и как) Ticking Gnomes при прочих равных уничтожить заблокировавшее его существо 4/4?

И напоследок — для тех, кому интересно. На данный момент выпущено около 8000 карт. Так что для коллекционеров открывается богатейшее поле деятельности! И это не считая фойловых карт... :)

До встречи в следующем номере. ■

Ответы на Кроссворд по Magic: The Gathering

опубликован в #2(29) 2000

Порадовало, что отвечали на Кроссворд не только наши читатели из Москвы и Питера, где MTG уже успела достичь высокой популярности, — к нам приходили письма едва ли не со всех уголков России. На самом деле здорово. Значит, не одни только столицы заигрываются.

Победителями, ранее всех приславшими правильные ответы, стали:

Первое место	Дмитрий Адамский (Москва)
Второе место	Виктор Тимашев (Сочи)
Третье место	Валерий Балабанов (Екатеринбург)

Как и обещалось, за первое место полагается 5 бустеров «Nemesis», за второе — три бустера, и за третье — два. Поздравляем победителей!

Примечание: Дмитрий и Валерий, название карты Pestilence пишется именно вот так, а не «pestilince» и «pestilense». В этот раз на эти ошибки было решено не обращать внимания — мелочь. В конце концов, чистая орфография. Но вот для Михаила Рязанова, который мог рассчитывать на третье место, написание Uktabi как «uctaby» сделалось фатальным — судя по всему, человек просто не знает, как правильно пишется название карты.

В последующих номерах практика публикации кроссвордов и конкурсов по MTG и другим настольным играм будет продолжена. Видимо, не в каждом номере, но скорее всего с гораздо большим призовым фондом.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Arena, **3.** Shandalar, **7.** Venom, **9.** Mirage, **10.** Dal, **11.** Arc, **13.** Air, **15.** Ghoul, **17.** Heat, **18.** Rhino, **19.** Seer, **20.** Tide, **21.** Decay, **23.** Mindless, **24.** No, **25.** Keg, **27.** Sorcery, **30.** Urza, **32.** Blue, **34.** Mana, **36.** Red, **38.** Cost, **39.** Venters, **40.** Hermit, **42.** Merfolk, **43.** Meek, **44.** Tempest, **46.** Noetic, **47.** Forest, **48.** Sea, **49.** Unglued, **54.** Rasputin, **57.** Exodus, **58.** Axe, **59.** Away, **60.** Rush, **62.** Wyluli, **64.** Spike, **65.** Orcish, **66.** Pet, **68.** Benson, **69.** Duress, **70.** Sargona, **71.** White.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Armageddon, **2.** Angel, **4.** Negator, **5.** Apprentice, **6.** Rod, **7.** Valor, **8.** Microprose, **11.** Alive, **12.** Nemesis, **14.** Academy, **16.** Unmask, **22.** Elf, **26.** Gold, **28.** Counterspell, **29.** In, **30.** Uncommon, **31.** Artifacts, **32.** Barrins, **33.** Exhume, **34.** Mercenary, **35.** Autocrat, **37.** Beetles, **41.** Illicit, **45.** Toad, **47.** Flame, **48.** Stronghold, **50.** Gamekeeper, **51.** Uktabi, **52.** God, **53.** Pestilence, **55.** Nautilus, **56.** Yavimaya, **60.** Rancor, **61.** Hush, **63.** Launch, **67.** Two. ■

У красивой женщины всегда красивое имя.

Юзеф Булатович

Незаменимых людей нет, но есть такие, которых заменять не следует.

Казимеж Хыла

В юбке нет ничего особенного, когда она колышется на бельевой веревке.

Лоренс Дау

Воображаемые недуги неизлечимы.

Мария Эбнер-Эшенбах

Если девушка плохо танцует, она ругает оркестр.

Еврейская пословица

Если мы все начинаем сначала, значит, конец уже близок.

"Пшекруй"

90% наших забот касается того, что никогда не случится.

Маргарет Тетчер

Как бы ты ни был стар, ты моложе, чем будешь когда-либо.

"Ридежрс Дайджест"

Если человек лишен чувства юмора, значит, было за что.

Данил Рудый

Каждая женщина считает себя незаменимой и полагает, что могла бы легко заменить любую другую.

Питигрилли

Каждый человек ведет себя искусственно — это же естественно.

Гуго Штейнхаус

Когда я говорю сам с собой, последнее слово не всегда остается за мной.

Жюль Ренар

Никто никого никогда не знал.

Робер Дено

Людей без лишнего веса больше всего на кладбище.

Биверли Силлз

Как обходиться с женами, знают только холостяки.

Джордж Колман

Мужчина настолько молод, насколько чувствует его женщина.

Граучо Маркс

Нет ничего обиднее, чем когда тебя не приглашают на вечеринку, на которую ты ни за что не пошел бы.

Билл Вон

Ничто так не привязывает нас к женщине, как дорогие подарки, которые мы ей подарили.

NN

Ошибочно набранный номер никогда не бывает занят.

"Наблюдение Ковача"

Не будь у меня свободы покончить самоубийством, я бы давно уже застрелился.

Эмиль Сьоран

Платонической любовью заниматься нельзя.

С. Казинин

Старая шутка не стара до тех пор, пока вы ее не услышали.

Стив Аллен

Только красивая женщина по-настоящему рада, если ее хвалят за ум.

Витторио де Сика

Трудно заснуть, считая овец, если ты волк.

Лешек Кумор

Самое большое влияние на человечество оказали книги, которых почти никто не читал.

"Пшекруй"

Трудно поверить, что человек говорит тебе правду, если знаешь, что ты сам на его месте солгал бы.

Генри Луис Менкен

Чего ты не потерял, то ты имеешь; ты не потерял рогов, стало быть, ты имеешь врага.

Евбулид из Милета

Энергия осла проявляется в полную меру только тогда, когда он не двигается с места.

Николае Йорга

Большинство людей отвечает не на чужие суждения, а на собственные мысли.

Франсуа Ларошфуко

Неудивительно, что люди так ужасны, если им приходится начинать жизнь детьми.

Кингсли Эмис

Некоторые люди любят все, что делают, даже если делают то, что не любят.

Богуслав Войнар

Воображаемый мир приносит вполне реальные выгоды, если заставить жить в нем других.

Веслав Брудзиньский

Вы обладаете властью, если другие думают, что вы обладаете властью.

Уич Фаулер

Спокойно можно наслаждаться лишь тем, чего можно лишиться без огорчения.

Жан-Жак Руссо

Деньги приносят счастье лишь тем, кто находит счастье в их зарабатывании.

NN

Если вы не будете ходить на похороны других людей, они не придут на ваши.

Кларенс Дей

Если по данному поводу нет закона, то он появится.

У. Гейтс

Если тебя выписали из сумасшедшего дома, это еще не значит, что тебя вылечили. Просто ты стал как все.

Янина Ипохорская

Какую бы глупость вы ни придумали, всегда найдется человек, который эту глупость сделает.

NN

Мы легко прощаем тех, с кем нам скучно, но никогда не прощаем тех, кому скучно с нами.

Могдалена Самозванец

Опыт учит нас, что умирают всегда другие.

Станислав Слонимский

Кладбища полны незаменимых людей.

Жорж Клемансо

Клуб, в котором слишком много членов, перестает быть клубом.

Уинстон Черчилль

Когда тебя некому забрать из морга — это уже одиночество.

Юрий Авербух

Кто не знает, куда идет, вероятно, придет не туда.

Лорнес Питер

Кто обеими ногами стоит на земле, никогда не снимет штаны.

Карлтон Пирсон

Кто презирает собственную жизнь, тот стал хозяином твоей.

Сенека

Мир принадлежит энтузиастам, которые способны сохранять хладнокровие.

Юлиан Тувим

Люди рождаются по социальному заказу в рамках частной инициативы.

Станислав Ежи Лец

Привет всем, успешно дожившим до нового номера "Игромании"! В этом месяце мы наконец-то дополучили все анкеты, которые вы прислали нам после первого номера, разобрали их и сложили аккуратными стопочками на полку. Это для коллекции — будем собирать все анкеты на протяжении десятилетий, а потом устроим аукцион, анкеты продадим за бешеные деньги и сделаем на эти деньги постер к журналу. Впрочем, десятилетия спустя "Игромания", видимо, и без того будет с постером. А также с каким-нибудь кристаллическим супер-пупер-информационным носителем. И с персональным компьютером в придачу. Неплохо придумано, да? Впрочем, вернемся с небес на землю.

Подведение финальных итогов, а главное — определение победителей по анкетам произойдет в следующем номере (их пришло столь много, что наш статистический отдел попросту не успел все обработать), мы же сейчас займемся вашими письмами. Их, как всегда, много, и они, как всегда, желанные.

Письмо первое

Здравствуйте, дорогая редакция "Игромании". Пишет вам разъяренный геймер Ky2F(типа, Костя). Сейчас я вас ругать буду и давать свои предложения, ладно? Не нужно было менять логотип "Игромании", не нужно! Ведь логотип — это такая вещь, которая очень хорошо запоминается и является частью чего-либо (фирмы, журнала), и его нельзя менять было с основания журнала (я ваш журнал с первого номера читаю, ни одного номера не пропускал). Верните старый логотип!!! Я требую!!!

Теперь предложения. 1. Уберите содержание и описание демок, которые на диске, — это лишнее, ненужное и место занимает. 2. Уберите подписи под картинками (неоригинально и толку нет) и сделайте картинки четче, красивее и больше во всех смыслах.

Ладно, хватит вас ругать, теперь хвалить и возносить буду (но лучше больше ругать, по себе знаю). Ваш журнал — рулезззз! Лучший журнал из всех, которые я знаю и читал. Нет слов, одни Z. :) Хочу теперь похвалить всех ваших авторов! У вас самые лучшие гайды по играм, самые лучшие статьи и золотые руки и головы.

Теперь хвалю вашего художника отдельно! Другим журналам такие художники даже не снились! Катя, не ругай его так и не калечь, береги его, особенно руки. А теперь тебя, Катя!!! хвалю!!! Ты самая умная, самая веселая, самая красивая и самая-самая... И что без тебя делали геймеры и редакция? Ты самая незаменимая!!! Ну и святое — хвалю вашего главного редактора, Дениса Давыдова! Он всем главредам главред! :)

Все, кажется, всех похвалил, извините, если кого обидел.

Костя Фурсов

Ответ

Здравствуй, типа Костя!

Пойдем по порядку. Новый логотип "Игромании", по всеобщему мнению, гораздо ярче и лучше выражает суть нового стиля журнала. А потому твои гневные и сверхэмоциональные требования позволь оставить без внимания — никто возвращаться к старому варианту даже и не подумает. Так что привыкай. Кстати, совершенно неправильное убеждение, что логотип нельзя менять. Все в жизни должно меняться, иначе будет скучно и неинтересно. Почти все уважающие себя фирмы и прогрессивные журналы периодически меняют облик. И если ты действительно читаешь "Игроманию" с первого номера, то должен знать, что логотип журнала изменяется уже не в первый раз.

Продолжаем разговор... Ты вот тут старательно нахваливаешь нас (имхо, даже слишком старательно). И Катя у тебя самая-пресамая, и главред с художником просто ангелочки во плоти, а не люди... Знаешь, как-то это не вяжется с образом разъяренного геймера. Ты уж определись, ругать нас будешь или возносить. А то это... странно вато получается. Хотя все равно — спасибо.

Письмо второе

Hlo. Ваш самый лучший читатель раньше не писал, потому что было ему неохота покупать конверт. Вот. А теперь и без конверта могу. А теперь о главном: несмотря на то, что оформление крутеет раз от раза, как я понял, ваш редактор взял отгул. Очень часто встречаются пропущенные буквы (везде), два раза напечатанный текст (s/r — soldiers of fortune), случаи, когда текст перекрыт картинкой (urban chaos). Вот. Посему предлагаю вам сделать меня главным по проверке качества написанного. Присылайте мне журнал до того, как он выходит, а я вышлю вам рецензию. Если вы заинтересовались, то пришлю адрес. Все. На мои ошибки не обращайте внимания.

Zhucha

Ответ

Во-первых, позволь мне выразить глубочайшую признательность, о лучший наш читатель, за то, что ты наконец-то написал нам письмо. Как мы до сих пор без него жили — непонятно. Но теперь-то все пойдет как по маслу — ошибки исчезнут, как по мановению волшебной палочки, типография наконец-то начнет пропечатывать все буквы, а "Мания" станет образцом для подражания у всех изданий, включая учебники по русскому языку. А если честно, не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что пропущенные буквы — вещь хоть и неприятная, но возникающая отнюдь не из-за небрежности корректора или редактора, а из-за специфических особенностей нашей типографии. Ну не любят они букву "к"! Особенно в слове "мультиКанальный". Так давайте считать это некоторой особенностью и относиться к этому с улыбкой. Честное слово, подобные мелочи жить совершенно не мешают и даже добавляют журналу определенный шарм. Ну а по поводу твоего, Zhucha, предложения, могу сказать только одно: если ты предлагаешь нам не обращать внимания на твои ошибки, то велика вероятность, что проверять качество журнала на предмет наличия ошибок тебе будет несколько затруднительно. Ты не находишь?

Письмо третье

Вот, сидя тут, за компьютером, и тупо глядя на однообразное сообщение, которое мне тот ... выдает каждый раз при загрузке Tomb Raider: The Last Revelation, решил написать вам послание. Вот! (А кстати, куда это я попал? А... "Игромания", это хорошо!) Журнал мне ваш очень нравится. Каждый раз с нетерпением жду следующего номера, а когда таковой приобретен, запираюсь у себя в комнате и при свете совершенно синего фонарика жадно читаю его ну просто на одном дыхании, а еще... в джунглях Африки обитают орангутанги...

Так о чем это я? Ах, да. Я вас хвалил. Ну, похвалил и хватит, а теперь о грустном. В вашем журнале отсутствует... Хотя, впрочем, все на месте, только, к сожалению, нет у вас разных рассказиков, как в других журналах. А в остальном все просто замечательно! Особенно рисунки КАТИ просто замечательные (огромный привет Дане Кузьмичеву), да и ты сама, Катя, тоже замечательная! Ну, мне пора, передавайте привет монстрам из Quake'а, старайтесь и творите дальше! Успехов вам!

Pilot

Ответ

Среди рубрик, которые не вошли в состав обновленной "Игромании", была рубрика "Сочиняем", в которой как раз встречались "разные рассказики". Убрали ее потому, что сейчас основную направленность журнала составляют полезные и практические материалы. Только не надо отчаиваться, интересные и развлекательные материалы тоже будут появляться. Например, статья

Джессики "Разведение геймеров в домашних условиях", опубликованная в третьем номере, тоже весьма напоминает рассказ, но при этом является важным практическим руководством по разведению геймеров. :))

Привет Кузьмичеву передам, так же, как и монстрам из "Квейка". Ты вот только объясни мне, почему фонарик у тебя именно синий? Неужели при синем освещении наш дизайн выглядит особенно шикарно?

Письмо четвертое

Ну вы даете! Обложка второго номера — просто обалдеть! Я, кстати, в силу возраста изрядного хоть и консерватор, но впервые купил игровой журнал чуть ли не из-за этой "прорывной" обложки! Так держать! Каждый номер, как магнит, даже внешним видом должен притягивать. Анкету вам я тоже посылал — многое новое нравится, но многих ушедших рубрик тоже жалко. Но в целом видно главное — вы стали интереснее, очень много стали давать полезной информации, которую не встретишь в других журналах.

"Консерватор" дядя Сережа

Ответ

Кстати, о возрасте. После первого номера нам пришло огромное количество ваших анкет, из которых стало ясно, что аудиторию "Игромании" составляют люди совершенно разных возрастов — от девяти и до пятидесяти лет. Это здорово, мы даже и предположить не могли, что разброс возрастов окажется таким огромным. В связи с этим у меня к вам будет вопрос. Некоторые нас упрекают в том, что мы пишем слишком "хулиганским и подростковым" языком, другим кажется, что стиль изложения слишком сложный и взрослый. Как вы думаете, должен ли журнал ориентироваться на какой-то определенный возраст или мы должны стремиться сделать его понятным для всех — от воспитанников старшей группы детского сада до выпускника дома престарелых? Напишите, что мыслите по этому поводу.

Письмо пятое

Здравствуйте! Вот к несчастью купила этот номер вашего журнала. Ужас!!! Мало того, что выкинули половину рубрик, ради которых я журнал и покупала, редколлегию поменяли, так еще и эта дамочка трепется не по делу. Честное слово, я к Лариске лучше отношусь, чем к вашей Кате. Слишком много на себя берет. Слушайте, господа редакторы, ну уберите вы эту Катю куда подальше, ну пусть сайтом занимается, только в журнале пусть не появляется. Пожалуйста!

Наталья

Ответ

Вот те раз! (вот мне два, вот мне три...). Интересно, и как меня так угораздило? Жила себе тихонечко, никого не трогала. Нет, иногда, конечно, трогала, но только за приличные места. Женская ненависть — дело серьезное, чреватое выцарапанными глазами и выдранной прической. Видимо, я впрямь трепалась много и не по делу... прямо как сейчас. Но сейчас-то мне простительно, я просто не знаю, что сказать в свое оправдание. Будем считать, что мне стыдно и я больше так не буду. Ну а то, что много на себя беру — дык работа такая. Кто-то должен этим заниматься — разбирать письма, выслушивать всю критику по журналу, все похвалы и нарекания. Рассказывать авторам, понравилась ли читателям их статья, передавать приветы, благодарности и просьбы. Тяжелая у меня работа — впору молоко за вредность требовать! Может, не будешь на меня так сердиться, а? А то, говорят, человек, питающий к тебе негативные эмоции, может испортить твое биополе, закрыть чакры и проткнуть ауру. А мне все же мои чакры дороги как память.

Письмо шестое

Я тут чем больше читаю ваш журнал, тем больше убеждаюсь — вам больше нравится "Анрыл". Как это понимать? А как же священно угрожающее слово QUAKE, зачем его кидать лицом в грязь, т. е. в монитор? В последнем номере вы опубликовали крутейшую статью по КуТри, от которой я без ума и должен отдать должное автору этой статьи, а потом с гордым чувством за Ку я вижу, что вы дали на 0,1 балла больше, что дало ему называться лучшим из лучших. Так ли это, или это только ваш редактор или кто-нибудь еще и приписал лишний ноль? Мне бы очень хотелось узнать, что будет с Тамбовским Волчонком, который передал место КоТ'у, не откроет ли он какую нибудь новую рубрику "Жизнь Замечательных Квакеров" или что-то в этом роде, а может, это шутка? И последнее, но немаловажное: как зарегистрировать свой клан... в России?

KeJel

Ответ

Охо-хо-нюшки... "И Quake была бы мне мила, не будь Unreal милее"... Согласись, у нас вообще задача непростая: нам нужно и квакерам угодить, и остальных не обидеть. Нет слов, КуТри — хорошая игрушка, но нельзя же ей весь журнал забивать. Однобокость и узость взглядов еще никому не делала чести, а потому, несмотря на "священно угрожающее слово", мы будем честно освещать все, что есть интересного и в других играх. А с Тамбовским Волчонком ничего страшного не случится — этот проныра везде найдет себе занятие по душе. Так что вскорости мы непременно увидим что-нибудь этакое, фирменно-тамбовское. Ну а по поводу кланов могу сказать, что впервые слышу о какой-либо официальной регистрации в России или где-либо еще. Ты организовываешь клан, вы играете (регистрируясь непосредственно на турнирах) — вот и вся бюрократия. Если играете здорово — вас узнают, запоминают в лицо и по названиям.

Письмо седьмое

Зачем-то сделали рубрику "Карты, кубик, два стола". Насколько я понимаю, у вас журнал про компьютерные игры. А причем здесь настольные? Во втором выпуске зря сделали "Через тернии к HTML". Если уж писать про нетовские языки программирования, то лучше написали бы про CGI или тот же Java — они куда полезней.

Hunt

Ответ

"Не компьютером единым жив геймер, но всяким игровым новшеством интересным..." А если серьезно, сейчас в России только начинается повальное увлечение настольными играми. В далекой Буржуинии уже давно поняли, что хорошая настольная игра является неплохой альтернативой для компьютерной, а потому с удовольствием режутся во всякие МтГ и Бэттлтехи (я уж не говорю про ADnD). А где, спрашивается, нашему рядовому геймеру Васе про это узнать? Правильно, у нас. "Игромания" — журнал для настоящих геймеров, как компутерных, так и некомпутерных. Кстати, это не понт и не выпендреж, но в "Мании" сейчас действительно самая сильная рубрика по настольным играм, и ваши письма в очередной раз это подтверждают.

Про нетовские языки программирования так просто не напишешь. Вообще говоря, материал крайне полезный, но достаточно сложный: далеко не каждый может (и готов) его воспринимать. Поэтому, если на то будет соизволение читателей (то бишь вас), то данная тема будет продолжена. А если нет — то не судьба, ограничимся уже написанным.

Засим прощаюсь, с нетерпением жду ваших писем. Встретимся через месяц!

Катя

kat@igromania.ru

Потомок доктора Геббельса

илл. Даниил Кузьмичев

Когда-то, давным давно, Олег Полянский aka Doctor был маленьким. И в детстве он очень любил животных. Его всегда интересовало, что же у них внутри, из чего сделаны все эти котики и собачки. Дома всегда жили или те или другие, а потому удовлетворить свое детское невинное любопытство было весьма просто — надо только дождаться момента, когда дома нет взрослых, и выбрать нож поострее. После того, как шестой кот был найден с распоротым брюхом, родители насторожились. Больше животных дома не было.

Потом его заинтересовали люди. Однако в этом возрасте он уже понял, что за подобное любопытство придется заплатить десятком лет в колонии строгого режима, а потому решил не рисковать и найти более простой способ удовлетворения врожденной любознательности. Недолгие размышления привели его в медицинский институт — именно там он наконец-то обрел себя. Нет, в патологоанатомы Олег не пошел, потому как гораздо интереснее резать живых людей, чем мертвых.

С появлением компьютерных игр жизнь стала немного проще — Quake, Unreal и, главное, Blood предоставили нашему Эскулапу шикарную возможность выместить накопившееся стремление разделывать "все, что движется" на составные части. Огромный игровой опыт требовал творческой реализации — так Олег попал сначала в "Навигатор игрового мира", а через некоторое время и в "Игроманию". Очень скоро мы поняли, что Олег — просто находка для нашего журнала, потому что помимо суперответственной редакторской работы он принимает активное участие в разработке сайта, изготовлении компакт-диска и традиционных пивных вечеринках. А также трепетно лечит нас, если, не дай Бог, кого-нибудь пробивает на кашель, насморк или, так сказать, диарею. Помимо лечения Олег взялся за наше культурное просвещение. Под его чутким руководством половина редакции начала читать Борхеса, Набокова и Достоевского (Ф. М.) — любимых его писателей. Вторая половина увлеклась пением — исполняет баллады под гитарный аккомпанемент Доктора. В скором времени Полянский собирается купить электрогитару и устроить для нас небольшой домашний концерт под названием "Я люблю вас, сос[illegible]!" (исполняется в три часа ночи, на балконе, с включенными на максимум колонками).

А недавно случилось страшное — Олег увлекся психиатрией. Так как готовых шизофреников и параноиков у него для изучения не оказалось, он решил изготовить собственных, взяв в качестве подручного материала редколлегию "Игромании". Сначала мы ничего не замечали, потом, впрочем, тоже... Но с некоторых пор нам начали мерещится по вечерам летающие тарелки, многие стали панически бояться темноты, тараканов и перекрестков. Олег утверждает, что это все издержки производства и он в скором времени всех вылечит. Мы ему верим... Само собой, он всех вылечит. Но только если за мной в ближайшие дни прилетят инопланетяне, похожие на тараканов в военной форме, скажите им, что во всем виноват Doctor!



Что может стоить 1.25 миллиарда долларов?

Оказывается, компания Giga AS, занимающаяся производством оптоволоконных каналов связи емкостью 2.5 Gbps (OC-48) и 10Gbps (OC-192) и предоставляющая услуги связи крупным коммерческим клиентам, была куплена компанией Intel в марте этого года. Многоуважаемая фирма-производитель Самых Классных Процессоров продолжает свою продуктивную деятельность на ниве Level One — линейке продуктов, призванных опутать если не весь мир, то большую его часть своими оптоволоконными нитями. Этакая Матрица в настоящем времени. Кстати, Cisco, Lucent и другие не менее известные компании тоже начали закупаться профессиональными девелоперами, работающими в области сетей и Интернета. Полагаю, эта тенденция вызвана тем, что ниша Интернета для коммерческих пользователей еще не слишком занята. А если гиганты производства еще и внедрят свои технологии, наклепают много новых железок, то все будет очень и очень неплохо. Инвестиции в Сеть еще никому не повредили...

Но на этом Intel не остановилась. Почти сразу после покупки Giga AS процессорный гигант купил фирму Basis, занимающуюся резидентальными роутерами и гейтвеями в Интернет. Заплатив $450 миллионов, "Интел" получила себе разработчика Интернет-технологий для малого бизнеса и домашнего Интернет. Вообще за последние 18 месяцев Intel превратилась из процессорного титана в этакое мифическое существо с двумя головами: одна смотрит на "камни", другая — на Сеть...

Раздолбаи

Что может произойти с супершпионом **английской разведки MI5** при передаче секретных сведений? Перевербовка и последующая продажа сведения другой спецслужбе? Попадание под прицел снайперской винтовки? А вот и нет! С одним таким джеймс-бондом случилась следующая история: пока он рылся в карманах в поисках сдачи у билетных касс, у него прямо из-под ног сперли лэптоп! Агент с двумя полицейскими попытались схватить вора, но тот убежал. Предполагается, что в компьютере хранилась информация о процессе в Северной Ирландии. Представители MI5 убеждают народ, что ничего особенного там на винте и не было, но мы, насмотревшиеся свежих шпионских боевиков, уверены: что-то там все-таки было! Не зря же 150 ребят из спецподразделения в течение недели искали пресловутый лэптоп...

Кстати, не одни шпионы оказываются жертвами краж ценных продуктов. На CEBIT 2000 у LG умудрились спереть суперсовременный плазма-дисплей. Вся фишка в том, что патент на технологии дисплея LG так получить и не успела, а значит, любой может взять и прямо сейчас присвоить себе эти права, оставив LG в стороне.

Святослав Торик
torick@igromania.ru

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва
ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир
ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург
"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород
ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург
"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Санкт-Петербург
ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с июня 2000 г. по август 2000 г.) или на шесть месяцев (с июня 2000 г. по ноябрь 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 9 июня**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (июнь – ноябрь)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 12 июня** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, "Игромания". Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9619, тел.: 274-9618, 274-9620.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-6
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	№3'00
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER	№3'00
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	№3'00
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	№3'00
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

❑ на 3 месяца (июнь – август включительно) — 111 руб.

❑ на 3 месяца (июнь – август включительно) с CD-ROM — 186 руб.

❑ на 6 месяцев (июнь – ноябрь включительно) — 222 руб.

❑ на 6 месяцев (июнь – ноябрь включительно) с CD-ROM — 372 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



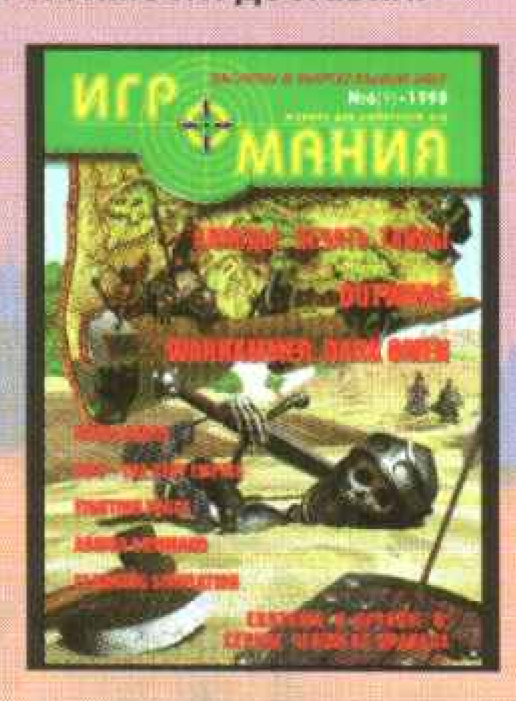
1 `97 – 5 р.



3 `97 – 5 р.



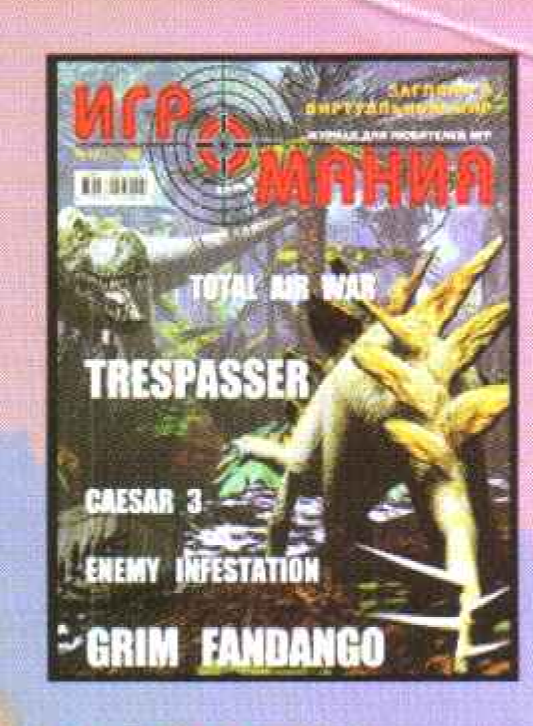
5 `98 – 10 р.



6 `98 – 10 р.



11 `98 – 10 р.



12 `98 – 10 р.



3 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



4 `99 – 25 р.



5 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



6 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



7 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



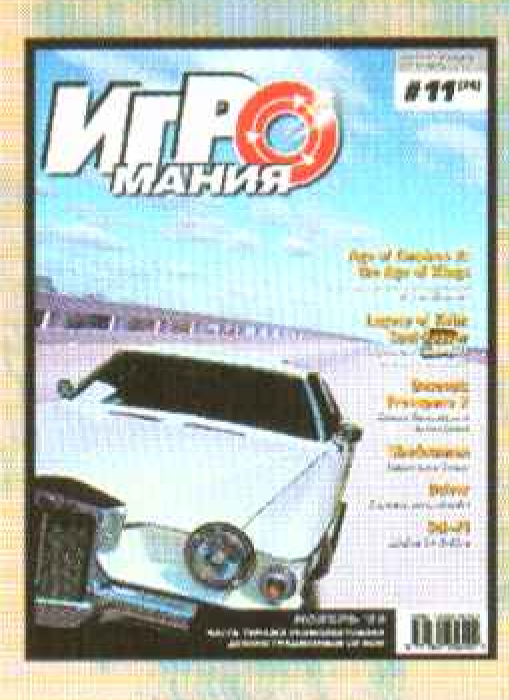
8 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



9 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



10 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 42 р



11 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



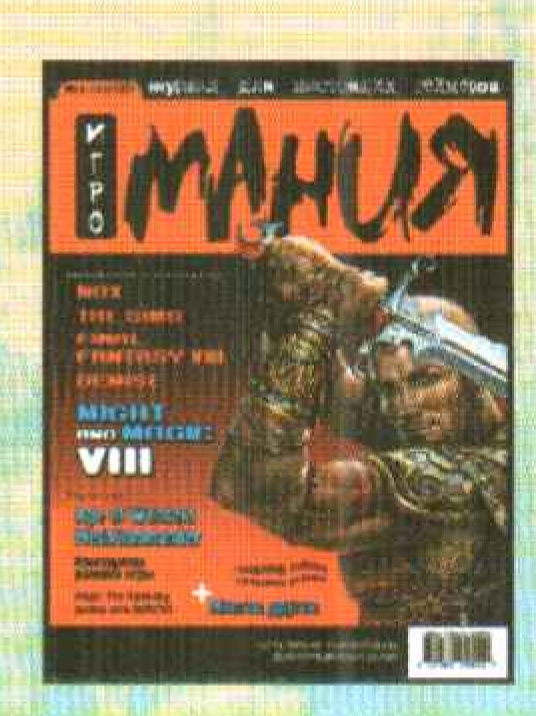
12 `99 – 35 р.



1 2000 – 35 р.



2 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



3 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



Выпуск №2 – 45 р.



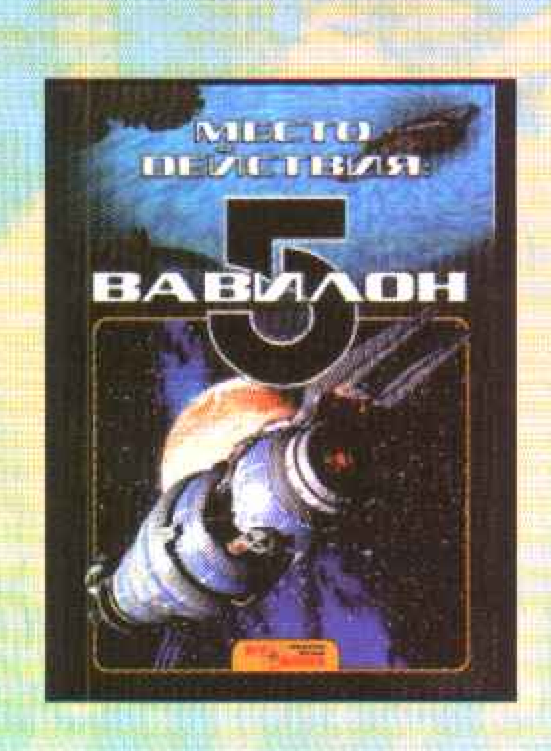
Выпуск №5 – 45 р..



Выпуск №6 – 45 р..



Выпуск №7 – 45 р.



«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р.

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618** или **274-9619, 274-9619** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.**

Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**. Стоимость пересылки около **30 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.